Belgien bfr 162,- Dänemark dkr 31,- Frankreich FF 26,50 Griechenland Dr 1200,- Italien Lit 7.700 Luxemburg Lfr 162,- Niederlande hfl 8,90 Österreich öS 58,- Schweiz sfr 7,50 Spanien ptas 650,-
ISSN 0946-6304

PC Games Disc & Mag

COMPUTEC VERLAG
5/95
DM 7.50



Star Wars in 3D!

Dark Forces

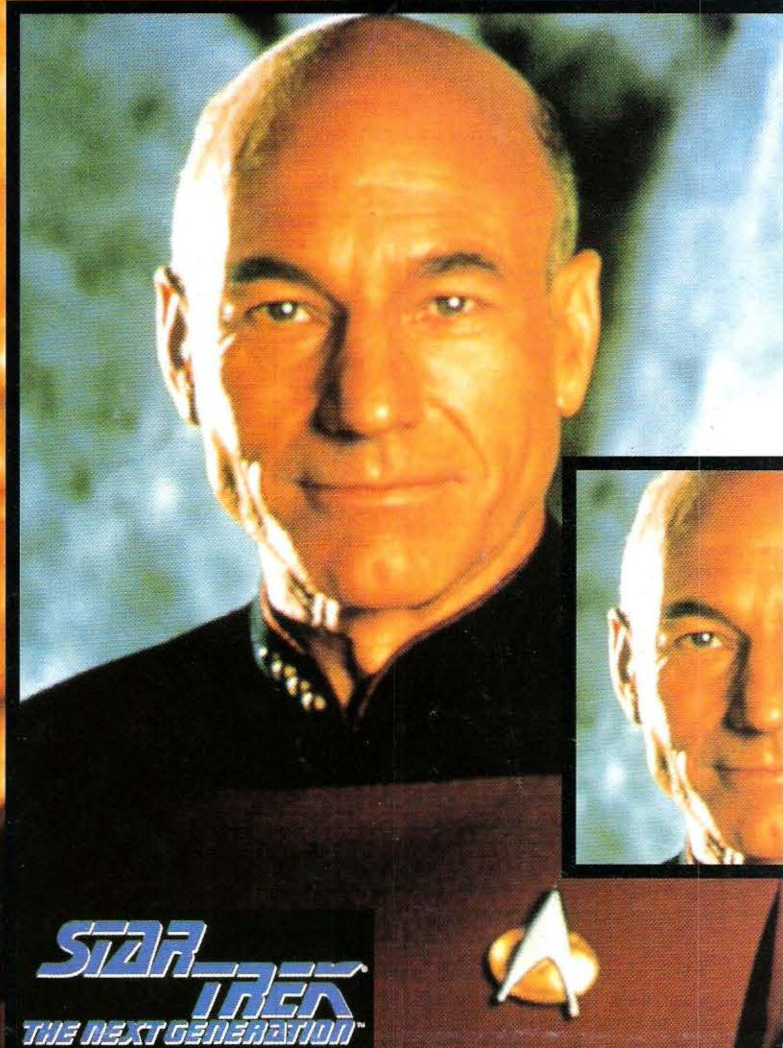
Ohrfeige für id Software

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Re lamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg





Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg



2 COVERDISKS

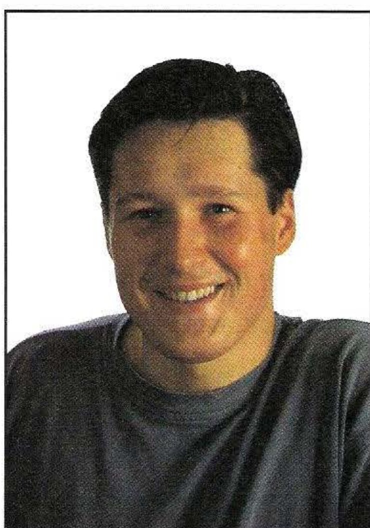
Nobody`s Perfect
Das bekannte Brettspiel unter Windows

X-COM
Spielbare Demoversion des UFO-Nachfolgers

Super Speed
Rasantes Autorennen für bis zu vier Spieler

BMH Update
Update für die aktuelle 1. und 2. Liga

386 • MAUS • JOYSTICK • 1 MB RAM



WHAT'S UP?

„Virtuell um jeden Preis?"...

...wurde dieser Tage in einer Publikation der Computerbranche gefragt und moniert, daß sich inzwischen fast jedes neue Produkt auf irgendeine Weise als „virtual" bezeichnet. Es stimmt: die Virtuelle Realität ist zum oft gebrauchten Schlagwort geworden - aber, was ist so schlimm daran? Vor zwei Jahren war ein anderes Schlagwort, nämlich „Multimedia", in aller Munde. Und hat es der Branche geschadet? Oder verdanken wir Spieler nicht gerade solchen einfachen Schlagwörtern, daß unser Hobby von Jahr zu Jahr immer mehr salonfähig wird und sich täglich Hunderte neuer PC-Spieler dazugesellen? Wir in der PC Games-Redaktion glauben, daß es gerade solcher Modewörter bedarf, um diesen Zweig der elektronischen Unterhaltung auch für Einsteiger zugänglich zu machen. Wer ausschließlich mit Fachwörtern („Mein Host-Adapter ist mir beim Taskswitching abgeschmiert") um sich wirft, braucht sich nicht wundern, wenn er vom Nachbartisch her nur verwunderte Blicke erntet. Wer dagegen von seinem letzten „virtuellen" Konzert mit seiner Virtual Guitar oder seinem haarsträubenden 3D-Segelflug mit den I-Glasses erzählt, erweckt Neugier, denn unter Virtual Reality kann sich inzwischen jeder etwas vorstellen. Also - warum sollte man nicht reichlich Gebrauch von solchen Wörtern machen, nur um mehr Leute für unser Hobby zu begeistern? Denn: für eine kleine Gruppe von PC-Freaks entwickelt keine Firma ein Spiel wie Wing Commander 3 oder Dark Forces.

Wenn wir schon beim Thema Dark Forces sind: Oliver Menne ist seit Tagen nicht mehr vom Bildschirm wegzubekommen. „Tausendmal besser als XXXX" ist sein meistgesprochener Satz, seit er der fertigen CD habhaft geworden ist. Im Gegensatz zum id-Ballerspiel wird der Spieler dabei mit echten, gut durchdachten Missionen beauftragt - und das ist nur eine der vielen Verbesserungen im LucasArts-Spiel. So wie es aussieht, wird LucasArts auch im nächsten Monat noch einmal auf den Putz hauen: Vollgas steht kurz vor der Fertigstellung. Das ungewöhnliche Grafikadventure reiht sich in eine Reihe von brillanten LucasArts-Adventures ein, die in der Bewertung allesamt über 90% liegen. Aber auch die anderen Großen der Branche bereichern den Spiele-Frühling mit Spitzentiteln: Electronic Arts stellte NBA Live 95 vor, und Virgin zeigt mit einem spielbaren Demo von Lost Eden, wie ein CD-ROM-Spiel auszusehen hat.

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

SUPER SPEED



X-COM



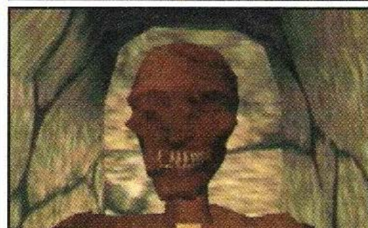
BMH HATTRICK



VOLLGAS



LOST EDEN



X-COM



PC CD-ROM 5/95

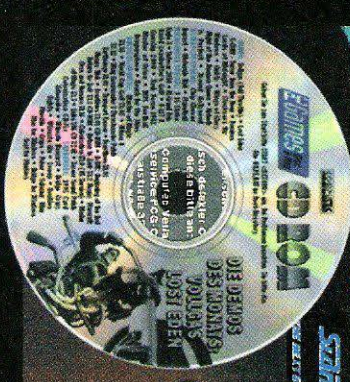
mit CD-ROM

Nach dem eher mageren März können wir Ihnen in diesem Monat Spitzendemos en masse bieten. Lost Eden, Vollgas, Around Hollywood und weitere Schmankerl befinden sich auf der CD-ROM! Darüber hinaus ist das MicroProse-Special interessant: hier finden Sie über ein Dutzend spielbare Superdemos!

ZUM SAMMELN!

Mit den CD-Inlays zum Ausschneiden können Sie die PC Games CD-ROM auch im CD-Schrank oder -Rack aufbewahren.








Lost Eden


Vollgas


Guilty


Amazon Queen


X-COM

PC Games CD-ROM 05/95

Demos

Vollgas (Full Throttle)
Lost Eden
X-COM - Terror from the Deep
Dominus
Lords of Midnight
Clockwerx für Windows
Guilty
Wings of Glory
Flight of the Amazon Queen
Nobody is Perfect
Around Hollywood

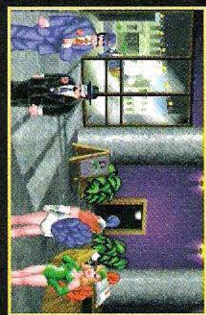
Klik&Play-Special

Chip Chewer
Impact
Molecule Ball
Planetball

MicroProse-Special

F 15 Strike Eagle 3
Subwar 2050
F1 Grand Prix
David Leadbetter's Golf
F-117 A
Gunship 2000
Task Force 1942
Master of Orion
MPS Football
Dragonsphere


Wings of Glory


Flight of the Amazon Queen


F1 Grand Prix

Reach for the Skies

Bugfixes/Updates

Master of Magic V1.31
World Cup Golf V1.02
Ultima 8 V2.12
Wing Commander 3
Thrustmaster Patch
Earthsiege V1.01
Transport Tycoon
Frontlines V1.01 Floppy Disk
Frontlines V1.01 CD-ROM
D-DAY: Beginning of the End
Return to Zork V1.2 CD-ROM
Return to Zork V1.2 Floppy
Warcraft: Orcs and Humans V1.16
Colonization V3.0 (US Version)
Master of Magic V1.3
Links 386 CD V2.01
Voyeur Sound Patch
Colonization CD-Fix

Shareware

1995 Card, Videopoker, Ultimate Baccarat, Bridge, Crazy, Eights, Ultimate Gin, Sweep, Doubles, Pinochle, Craps, Poker, Schnauz, Mau Mau for Windows, Bridge for Windows, Scat for Windows

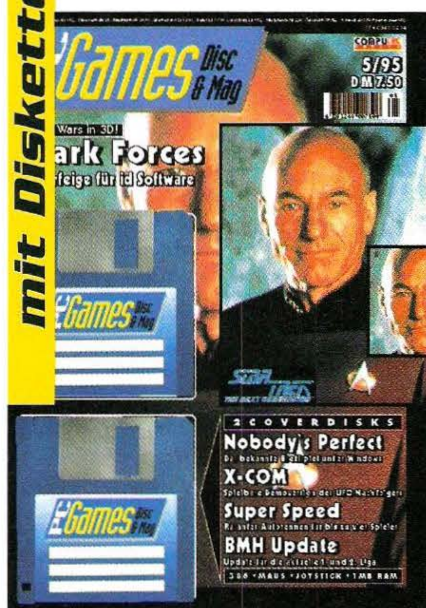
PC Games CD-ROM 04/95

UND SO GEHEN SIE VOR



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File "START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, haben Sie zwei mögliche Vorgehensweisen: Mit der Datei VESA_ON.BAT können Sie über ein kleines Menü einen Treiber auswählen, der in den Speicher geladen werden soll. Wenn Sie etwas genauer über die technischen Daten Ihrer Grafikkarte Bescheid wissen, können Sie auch die Datei VESA_INS.BAT starten, welche den VESA-Treiber dann optimal an Ihr System anpaßt. Sollten Sie mit den beiliegenden Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start "abstürzen" läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm. Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM und lesen die dort zu findenden Hinweise oder schlagen Sie in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, so finden Sie im Verzeichnis "ZIP" der CD-ROM alle Demos in gepackter Form. Alle Programme auf der CD-ROM lassen sich auch "von Hand" starten bzw. installieren.

mit Diskette



Sie installieren die Coverdisk, indem Sie die Diskette in das Laufwerk schieben, darauf wechseln und Install eingeben. Folgen Sie dann den Bildschirmonweisungen. Das BMH Update müssen Sie allerdings per Hand in das Verzeichnis kopieren, in dem sich BMH befindet (falls vorhanden).

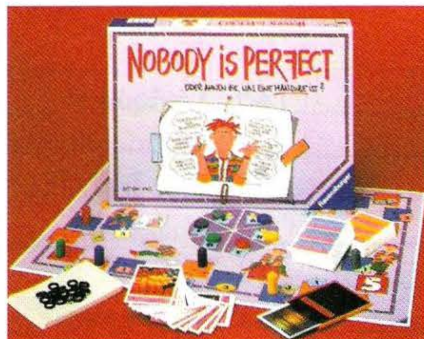
X-COM

Im Inneren des X-COM-Transporters befinden sich mehrere Söldner sowie ein Raupenfahrzeug. Wenn Sie den Mauscursor über die Oberfläche der Unterwasserwelt bewegen, erkennen Sie einen roten Quader, der die Zielposition angibt. Klicken Sie einmal in der Nähe des Transporters, und Sie werden feststellen, daß sich die Luke öffnet und das Gefährt langsam nach außen tuckert. Probieren Sie mit weiteren Klicks aus, wie weit es maximal bewegt werden kann. Ein kleiner gelber Pfeil oberhalb des Helmes zeigt Ihnen, welcher Akteur ausgewählt wurde. Auch ihn können Sie in der eben beschriebenen Art und Weise durch die Landschaft bugsieren. So verfahren Sie mit allen anderen Team-Mitgliedern, die Sie auf dem Terrain strategisch günstig verteilen. Achten Sie bereits jetzt darauf, daß die Jungs hinter Felsvorsprüngen, Säulen und Wänden zu stehen kommen, um die Deckung zu nutzen - der Angriff der Außerirdischen wird nicht lange auf sich warten lassen. Damit beenden Sie die Runde und geben das Kommando an die Aliens ab. Was nun passiert, hängt ganz davon ab, wo Sie Ihre Mannschaft in Stellung gebracht haben. Unter Umständen wagen sich die ersten grünlichen Kreaturen hervor, und wenn Sie sehr viel Pech haben, wird bereits scharf auf Ihre Crew geschossen. Solange die außerirdischen Wesen an der Reihe sind, können Sie nichts dagegen ausrichten. Ein Hinweis zeigt Ihnen, daß der Gegner seine Aktionen abgeschlossen hat. Befindet sich noch ein Alien in Reich- und Sichtweite und besteht eine gedachte Schußlinie zwischen der Bestie und einem Ihrer Mitstreiter, können Sie eine Attacke wagen. Klicken Sie den Söldner an und aktivieren Sie anschließend seine Waffe, indem Sie auf das äußerste rechte Symbol klicken. Ein Menü erscheint, aus dem Sie den gewünschten Schuß-Typ (Automatisch, Ziel etc.) wählen. Welche Option anklickbar ist, hängt nicht zuletzt auch von den verbleibenden Zeiteinheiten ab. Mit dem Fadenkreuz klicken Sie den gewünschten Alien an und feuern einen Schuß ab, der aber nicht unbedingt den Tod des Außerirdischen zur Folge haben muß.

NOBODY'S PERFECT

von Ravensburger

Um Nobody's Perfect (Sie kennen sicherlich das bekannte gleichnamige Brettspiel) zu spielen, legen Sie die zweite Diskette in Ihr Laufwerk und wechseln auf dieses. Dann starten Sie Windows (dieses Spiel läuft nur unter Windows!) und rufen im Dateimanager das File SETUP auf. Nobody's Perfect wird jetzt installiert und aufgerufen. Viel Spaß bei diesem lustigen Ratespiel!





1. Anwahl der Ebenen
2. Bewegen des Söldners in eine höhere/tiefere Ebene
3. Kartenbildschirm
4. Stehen/Knien
5. Soldatenausrüstung/Untersuchung des Standorts
6. Aktivierten Söldner zentrieren
7. Nächsten Soldaten auswählen
8. Nächsten Soldaten auswählen (aktuellen abwählen)
9. Level-Ansicht wechseln
10. Optionen
11. Runde beenden
12. Zeiteinheiten für Waffen reservieren
13. Soldaten-Info
14. Waffenauswahl

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 5/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Wichtig! Dem Coupon müssen Sie unbedingt den **Aufkleber** der Coverdisk (wenn Sie die Coverdisk-Version gekauft haben) oder die **CD-ROM** (wenn Sie die CD-ROM-Version gekauft haben) beilegen, damit wir den Fehler überprüfen können.

COUPONS

PC GAMES COVERDISK 5/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES COVER-CD-ROM 5/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

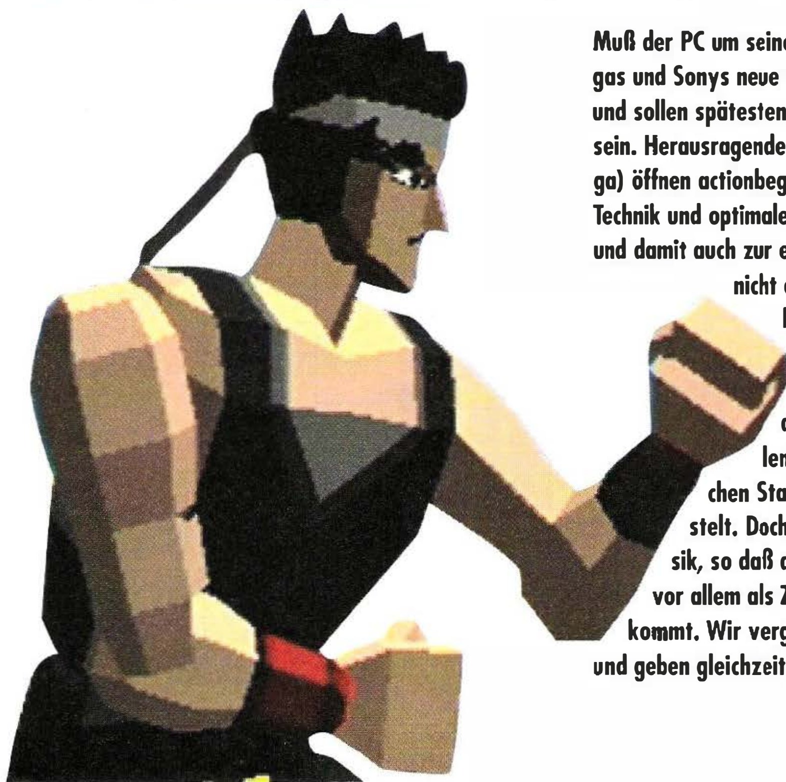
INHALT

RUBRIKEN

Abobetreuung
☎0911/5 32 51 79
Hotline (13.00 - 16.00 Uhr)
☎0911/6 42 77 62
Leserservice (12.00 - 16.00 Uhr)
☎0911/6 42 77 63

PREVIEWS

REVIEWS



Muß der PC um seine momentane Vormachtstellung im Spielebereich bangen? Segas und Sonys neue Superkonsolen sind in Japan bereits seit Wochen erhältlich und sollen spätestens bis Mitte des Jahres auch in Deutschland auf dem Markt sein. Herausragende Spiele wie Ridge Racer (PlayStation) und Virtua Fighter (Sega) öffnen actionbegeisterten Spielefans völlig neue Dimensionen. Berauschende Technik und optimale Spielbarkeit machen diese Produkte zum absoluten Renner und damit auch zur echten Alternative zum PC. Schenkt man aber einigen noch nicht offiziell bestätigten Gerüchten Glauben, so ist dieser scheinbare Vorteil nur von kurzer Dauer. Namhafte Grafikkartenhersteller wie Spea oder ATI arbeiten angeblich bereits an speziellen Lösungen, bei denen diverse Chips den Prozessor des Rechners entlasten und dadurch noch bessere und konsolenähnliche Spiele möglich machen. An einem einheitlichen Standard (ähnlich VESA) wird ebenfalls schon gebastelt. Doch bis jetzt handelt es sich nur um reine Zukunftsmusik, so daß die Konsolen stetig an Attraktivität gewinnen und vor allem als Zweitgerät für kurzweilige Actionspiele in Frage kommt. Wir vergleichen die erhältlichen Systeme in dieser Ausgabe und geben gleichzeitig einen kurzen Ausblick in die Zukunft.

22

DOWN THE DRAIN

PD & SHAREWARE

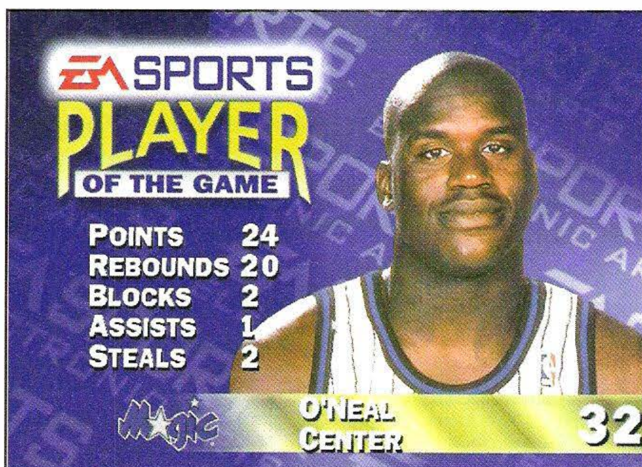
SPECIAL

MULTIMEDIA

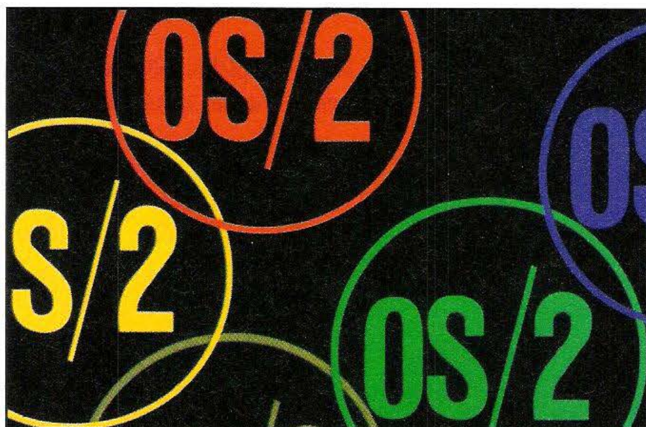
COMPETITION



28 LucasArts beherrscht den Adventure-Markt. Day of the Tentacle und Sam & Max waren bislang über jeden Zweifel erhaben. Jetzt bekommen sie Konkurrenz - aber natürlich wieder aus dem eigenen Haus. Vollgas ist rockiger als jedes bisher dagewesene Adventure!



114 Electronic Arts erobert den nächsten Sportsektor. Nach NHL Hockey und FIFA Soccer nimmt NBA Live 95 bequem auf dem Thron der Basketballspiele Platz. Ob die exzellente SuperVGA-Grafik das hält, was sie verspricht, lesen Sie in unserem Test.



128 OS/2 ist in aller Munde. Da Vobis und Escom zeitweise alle Rechnerkomplettpakete mit IBMs Betriebssystem an den Mann brachten, ist die Verbreitung rasant in die Höhe geschossen. Traum oder Alptraum? Wir versuchen, diese Frage zu klären.

UP TO DATE

SimIsle

Inselvergnügen



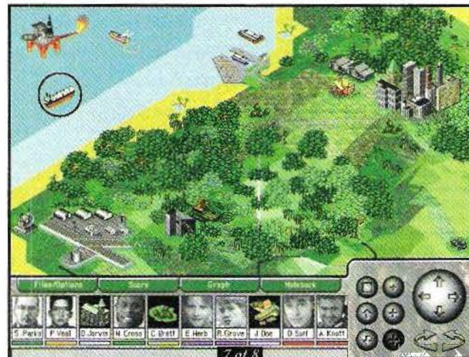


Durch zahlreiche Bilder wird man näher an die Problematik herangeführt (links). Die Gesamtübersicht läßt sich wie bei SimCity 2000 in mehreren Stufen zoomen (unten).



Maxis behagt es gar nicht, wenn man ihre Produkte als Spiele bezeichnet. Als Software-Spielzeug, auf gut englisch Software Toys, wollen sie ihre Programme bezeichnet wissen. Das aktuellste Software Toy hätte diesen Status fast nicht erreicht. Das ursprünglich als SimRainforest begonnene Spiel hielt dem harten Qualitätstest der Sim-Spezialisten nicht stand und wurde daher in eine Inselsimulation mit dem Titel SimIsle umgewandelt. In Sim Isle übernehmen Sie die Alleinverantwortung für eine Tropeninsel. Die Herausforderung besteht darin, so viel Geld wie möglich zu verdienen, ohne jedoch das delikate natürliche Gleichgewicht aus der Bahn zu werfen. Alle Aktionen werden von bezahlten Agenten ausgeführt, die Spezialisten in ihrem jeweiligen Gebiet sind. Jeder Agent ist mit einer Biographie ausgestattet, aus der seine Fachgebiete zu ersehen sind. Manche Agenten sind erfahrene Konstrukteure, andere kommen gut mit den Eingeborenen aus oder haben wichtige politische Beziehungen. Die sorgfältige Auswahl dieser Mitarbeiter ist ein wesentlicher Faktor in Sim Isle. Wie bei SimCity können Sie entweder von Null anfangen oder vorgegebene Szenarien bewältigen, in denen Sie sich gegen Naturkatastrophen und Umweltverschmutzer behaupten müssen. In einem dieser Szenarien taucht beispielsweise ein Öltanker auf und beginnt, seine Fracht ins Meer zu pumpen. Wenn hier nicht sofort reagiert wird, finden Sie Ihre Küste innerhalb kürzester Zeit von einem Ölteppich verseucht, auf dem verendete Fische und Vögel treiben.

Info: 386, CD-ROM, Maxis, September



SimIsle spiegelt die Probleme der heutigen Zeit wieder: Industrie und Natur lassen sich nur selten vereinigen.

CHECKPOINT USA

by Markus Krichel

Was sich nach der CES in Las Vegas abspielte, faßt unser US-Korrespondent Markus Krichel diesen Monat im Checkpoint USA zusammen.



+++ Situation kritisch! **Accolade** bemüht in **Mission Critical** die Talente der Softwareschmiede Legend Entertainment. Mission Critical basiert auf einer stark verbesserten Game Engine von **Companions of Xanth**. Als einziger Überlebender einer Attacke außerirdischer Angreifer müssen Sie Ihr notgelandetes Raumschiff wieder fitmachen und sich gegen die ständigen Angriffe der lästigen Aliens wehren.



Zwischendurch gilt es, Entscheidungen zu treffen, die das Gleichgewicht des Universums beeinflussen.

+++ **Capstone** wird teknisch. Capstone erwarb die Rechte an der Romanserie **Tek Wars** von Ex-Enterprise-Captain **William Shatner**. Bei der sehr erfolgreichen Serie, die in den USA und Deutschland auch als TV-Serie zu sehen ist, handelt es sich um eine futuristische Story, bei der sich alles um die Droge Tek dreht. Tek ist als Rauschmittel so potent, daß sich Crack-Kokain daneben wie Gummibärchen ausnimmt. **Capstone** gab bekannt, daß

Aprilscherz

Kein Virtua Fighter

Wer sich seit der letzten Ausgabe auf die Umsetzung von Virtua Fighter für den PC freut, muß leider seine Hoffnungen begraben. Hier handelte es sich um einen bösen Aprilscherz der Redaktion. Sorry, aber man weiß ja nicht, was die Zukunft noch bringt...

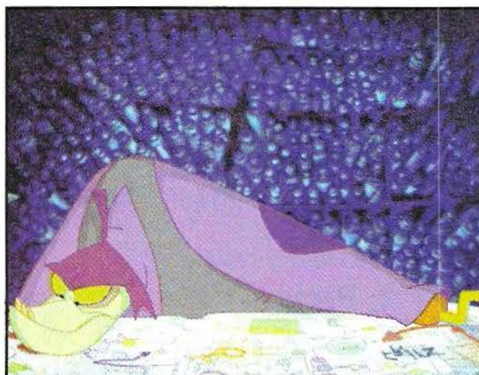
Brain Dead 13

Dragon`s Lair-Nachfolger

Readysoft meldet sich zurück. Nach Dragon`s Lair und Space Ace rollt nun das nächste Zeichentrick-Moviegame an. Titelheld Lance hat herausgefunden, daß der verrückte Dr. Neurosis die Weltherrschaft anstrebt - dagegen muß natürlich vorgegangen werden. Auf der Reise durch Dr. Neurosis` Residenz trifft er auf Battle FrankenJock, Draculette und Fritz, seinen erbarmungslosen Jäger...

Brain Dead 13 ist grafisch wieder einmal ein Hochgenuß, allerdings ist beim Gameplay eine gesunde Portion Skepsis angebracht. Aber vielleicht kann Readysoft diesmal das Spiel etwas interaktiver gestalten.

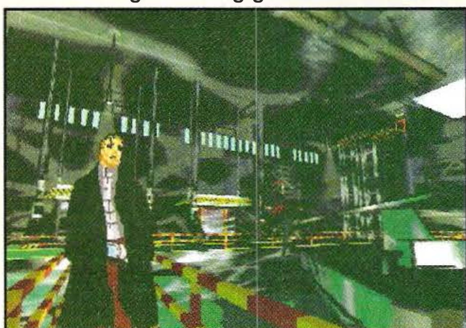
Info: 386, CD-ROM, Readysoft, Mai



Brain Dead 13 ist die konsequente Fortsetzung von Dragon`s Lair und Space Ace. Die zeichentrickähnliche Grafik kann zwar wieder einmal begeistern, das Gameplay bleibt aber eher zweifelhaft.

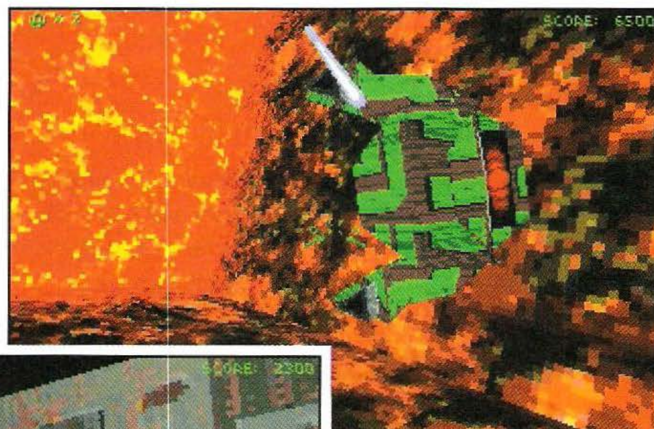
in der Spielumsetzung wieder die von **Apogee** erworbene 3D-Engine zum Einsatz kommen wird, die bereits in **Corridor 7** und **Body Count** nicht besonders viel nutzte.

+++ Überfrierende Nässe. **New World Computing** wagt sich mit mit **Wetlands** in die Arena der Abenteuerspiele vor. Unser Held, der eigens zu diesem Zweck aus seiner Gefangenschaft aufgetaut wurde, kämpft sich handgemalt durch 3D-gerendete Hintergründe auf der Suche nach einem übergeschnappten Wissenschaftler, der die Welt kurzfristig in einen gigantischen Eiswürfel verwandelt hat, was die Whisky-Trinker der Erde sicherlich mit Freude erfüllt. Demolition Man läßt grüßen!



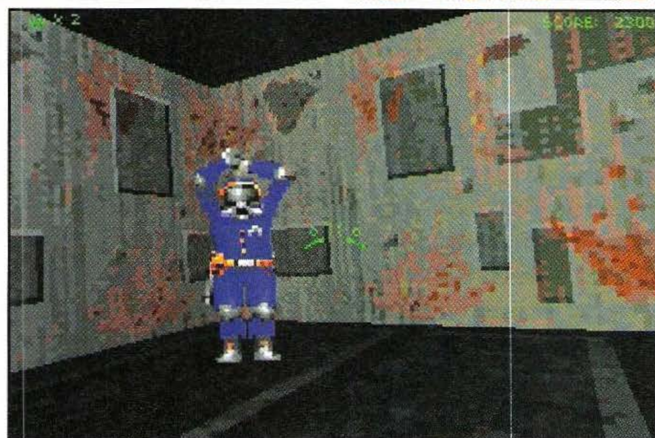






Descent

Großer Wettbewerb



Bis in den sechsten Level können Sie natürlich mit der Voll-, aber auch mit der Sharewareversion spielen. Mitmachen kann also jeder!

Nur wer eine gute Punktzahl in möglichst kurzer Zeit erspielen kann, darf sich Hoffnungen machen, am Finale teilzunehmen.

Wer ist der beste Descent-Spieler in Deutschland? Bomico versucht, diese Frage mit einer bundesweiten Competition zu ermitteln. Gespielt wird in zwei Gruppen: die eine Gruppe besteht aus Spielern, die sich in zahlreichen Kaufhäusern (Karstadt, Hertie, Kaufhof, Horten, Media Markt, Saturn, proMarkt) zum Kräftemessen einfinden (ab Anfang April wird der Wettbewerb auf Plakaten mit genauer Angabe von Datum und Uhrzeit angekündigt). Die Sieger treffen wiederum auf die besten Spieler unter den Lesern der PC Games - das ist Ihre Chance mitzumachen! Alles was Sie tun müssen, ist, die ersten sechs Levels durchzuspielen, möglichst viele Punkte zu machen und das Spiel am Anfang des siebten Levels sofort mit ESC abzubrechen. Dann geben Sie Ihren Namen in die HiScore-Tabelle ein und kopieren die Datei DESCENT.HI auf eine Diskette. Diese schicken Sie an die untenstehende Adresse. Die besten Spieler der PC Games können dann am Finale in einem der vier Virtual Reality Cafés (z. B. Berlin; Fahrtkosten und Übernachtung werden übernommen) teilnehmen und sagenhafte Preise gewinnen.

Computec Verlag - Redaktion: PC Games
Kennwort: Highscore
Isarstr. 32-34 - 90451 Nürnberg
Einsendeschluß ist der 3. Juni 1995

1. Preis:
Besuch der Winter CES 1996 in Las Vegas.

2. Preis:
Ein Virtual Reality-Helm.

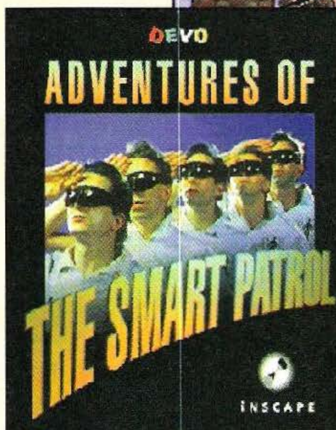
3. Preis:
Dreitägige London-Reise mit Besuch der Spielhalle im Funland.

CHECKPOINT USA



+++ Noch ein Warner. **Time Warner** hat es sich nicht nehmen lassen, mit **Warner Active** ein weiteres Spielelabel ins Leben zu rufen, das sich nach Firmenabgaben dem Nischenmarkt widmen soll. **Bad Day at the Midway,** ein Nachfolgeprodukt zu **The Residents Freak Show,** degradiert den Spieler zum Beobachter auf einem gar gruseligen Rummelplatz, auf dem 12 zwielichtige Gestalten ihr Unwesen treiben. In **Dark Eyes** hingegen dürfen wir ein Geisterhaus à la 7th Guest betreten, in dem sich in jedem Raum ein Stück von Edgar Allan Poe abspielt. Last but not least bemühte man die längst vergessene Popgruppe **Devo** (die wahren Erfinder von Techno) zum Abenteuerspiel **Adventures of the Smart Patrol,** in dem die alternden Rocker das Geheimnis um den sagenumwobenen Truthahnaffen (eine amerikanische Variante des Wolpertingers) lösen dürfen. Weitere Kommentare verkneife ich mir...







Bei Whale's Voyage 2 haben die Programmierer eine 3D-Routine integriert. Trotzdem ist es natürlich ein Rollenspiel geblieben und versucht nicht, Dark Forces und andere Actionspiele anzugreifen.

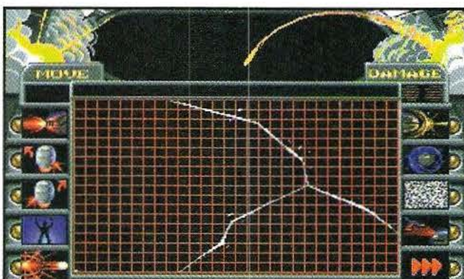
Whale's Voyage 2

Neues Rollenspiel von Neo

Seit den ersten Abenteuern auf der Whale sind 20 Jahre vergangen. Die finanziellen Mittel sind mehr als aufgebraucht und die Gläubiger sitzen der Besatzung schon im Nacken. Doch bevor Sie aktiv eingreifen und den Schuldenberg abbauen können, treffen Sie auf Winnie Wim, die auf der Suche nach ihrem verschollenen Vater ist. Sie helfen der mittlerweile erwachsenen Frau (Sie erinnern sich an das Mädchen aus dem ersten Teil?) und stellen fest, daß sich mehrere Personen und sogar ganze Rassen extrem sonderbar benehmen...

Whale's Voyage 2 verfügt über komplette Maussteuerung (der erste Teil war nur per Joystick spielbar) und eine 360 Grad-3D-Routine, um Echtzeitkämpfe realistischer erscheinen zu lassen. Bei Reisen über Planetenoberflächen wurde außerdem eine 3D-Fraktal-Landschaft verwendet.

Info: 386, CD-ROM, Neo, 2. Quartal



Auf dem taktischen Bildschirm werden Weltraumkämpfe ausgefochten. Darüber hinaus kann man anderen Raumschiffen auflauern.



+++ **Interplay** macht Dampf. Zwei langerwartete **Interplay**-Produkte erblickten endlich das Licht der amerikanischen PC-Spielewelt. **Conquest of the New World,** ein Kolonisierungsspiel, das Colonization den Rang ablaufen könnte, und - JAWOLL - **Stonekeep** sind nun endlich erhältlich. Ob sich das Warten gelohnt hat, erfahrt Ihr - wenn alles gut geht - in der nächsten Ausgabe.

Kommentare, Kritik und Fragen

zu Checkpoint USA können Sie entweder in CompuServe an die

Adresse: 73233,742
(Internet 73233.742@compuserve.com)

oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

Star Trek - The Next Generation: A Final Unity

Neue Generation

Nachdem sich Star Trek-Fans in den letzten Wochen vom Generationentreff im neuesten Enterprise-Film begeistern ließen, gehen die Vorbereitungen für den nächsten „Fan-Artikel" schon in die letzte Runde: Spectrum Holobyte feilt an einem außergewöhnlichen Adventure, in dem wir alle Figuren vom neuen Raumschiff Enterprise wiedertreffen. Wie es aussieht, wird dies eine sehr interessante Begegnung...



Die Lizenzgebühren für die beliebteste SF-Fernsehserie der Welt waren sicherlich nicht billig, und deshalb mußte man sich bei Spectrum Holobyte etwas ganz Besonderes einfallen lassen, damit das Großprojekt „Star Trek" nicht im Sumpf der Mittelmäßigkeit versinkt. Die Preview-Version, die in letzter Minute in der Redaktion bei uns eintraf, zeigt, daß dies auch erreicht wurde: The Next Generation ist ein außergewöhnliches Adventure mit ausgefeilter Technik und einer völlig neuen Art der Handlungsführung. Vor allem grafisch wird viel geboten: zu sehen sind flüssig animierte Zwischensequenzen im Weltall (wichtige Raummanöver der Enterprise etc.), Videoclips auf dem „Schirm" der Brücke, gute Hintergrundgrafiken auf der Enterprise und Animationen aller bekannten Schauspieler aus der Serie. Daß die Raumschiffbesatzung in ihren Bewegungen etwas „hölzern" wirkt, liegt an der besonderen Art der Video-Nachbearbeitung: die Schauspieler wurden erst gefilmt, digitalisiert und anschließend mit Grafikprogrammen von Hand nachbearbeitet - es laufen also keine Videofilme ab. Durch die Art der Szenenmischung wirkt das Spiel mehr wie eine mehrteilige Folge der Fernsehserie als wie ein normales Adventure. Durch gekonntes Aneinanderreihen von Außenaufnahmen, Brückenszenen und Funksequenzen wird mehr Spannung aufgebaut als ein herkömmliches Adventure mit stehenden Hintergründen erzeugen könnte. Dementsprechend ungewöhnlich ist auch die Art, wie die Story aufgebaut ist: statt einzelner, unabhängiger Missionen, die nacheinander ausgeführt werden müssen, hat man es mit einer Art Netzwerk aus verflochtenen Missionen zu tun. Selbstverständlich gehört auch das „Einsacken und Mitnehmen" - wie bei anderen Adventures üblich - hier der Vergangenheit an: Beim Verhandeln mit fremden Rassen ist vor allem diplomatisches Geschick und Fingerspitzengefühl notwendig. Bei solchen Konversationen stehen dem Spieler verschiedene Sätze zur Auswahl, von denen einer bestimmt werden kann.

Sehr interessant ist auch, daß der Spieler nicht etwa in die Rolle eines einzigen Besatzungsmitglieds schlüpfen muß, sondern die Crew als Ganzes steuert. Es gilt, die Fähigkeiten eines Crew-Mitgliedes richtig zu beurteilen und entsprechend einzusetzen. Zahlreiche andere Features runden den ersten Eindruck ab: Das Holo-Deck beinhaltet ein ausgezeichnetes Tutorial, der Star Trek-Fanatiker bekommt die Originalstimmen seiner Stars zu hören und der Technik-Freak bekommt durchgehend SuperVGA zu sehen. Leider ist bis jetzt noch nicht bekannt, ob für Deutschland eine synchronisierte Version produziert wird. Das und ein ausführliches Review können Sie in der nächsten PC Games lesen.

Thomas Borovskis ■

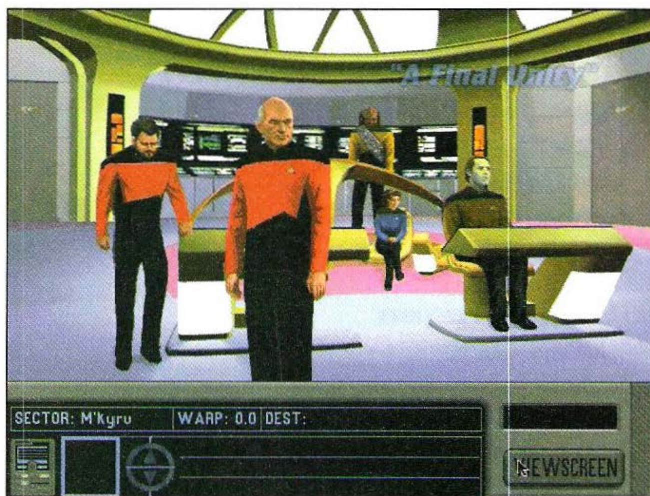




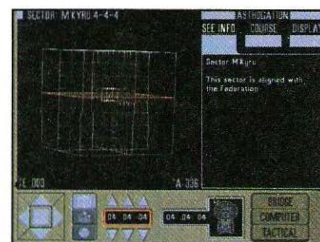




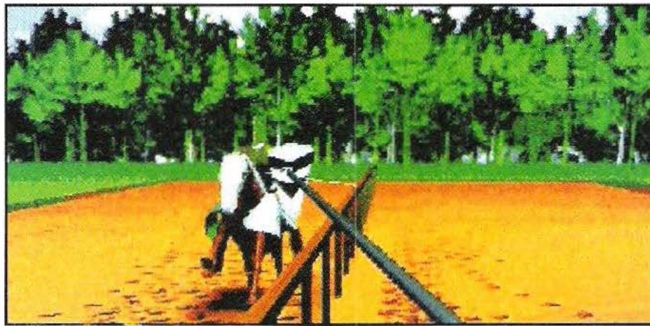


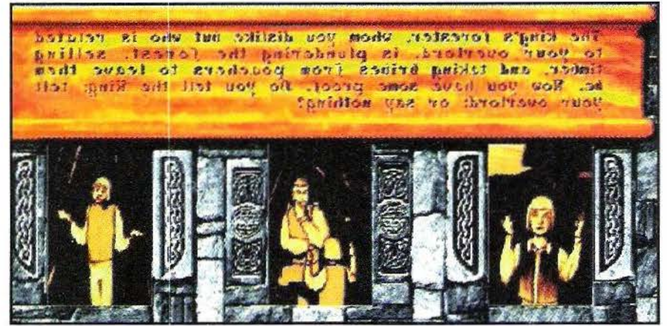


Auf der Brücke finden Sie alle Personen wieder, die Sie auch aus der SAT1-Serie kennen. Die Figuren sind nicht gefilmt, sondern von Hand animiert.



Der Navigationscomputer: Ein gewöhnliches Adventure ist TNG nicht.


Defender of the Crown 1995! Das Lanzenstechen ist immer noch die ritterlichste aller Disziplinen und macht am meisten Spaß!


Der königliche Förster rodet auf rücksichtslose Weise den Wald Ihres Gebieters. Sie können sich entscheiden, alles auszuposaunen oder zu schweigen!

Conquerer

Tafelrunde

Seit fast zehn Jahren ist der Cinemaware-Klassiker Defender of the Crown das einzige Spiel, das Strategie- und Actionelemente in einer mittelalterlichen Umgebung kombiniert. Nun glaubt Software Sorcery, mit Conquerer: AD 1086 einen Thronfolger schaffen zu können.

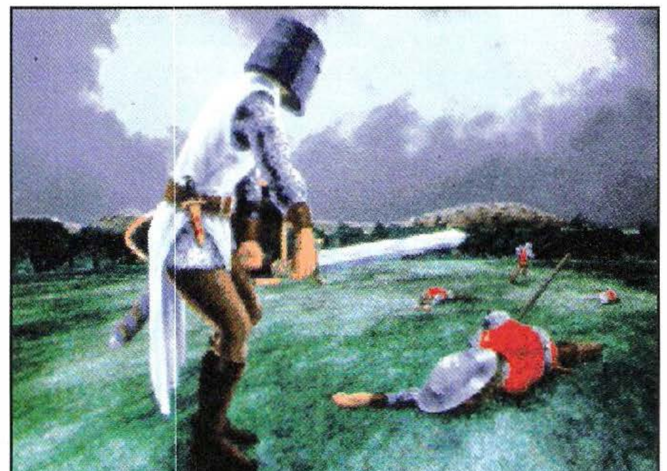
Irgendwann in den letzten fünf Jahren setzte sich die Behauptung durch, daß Rollenspiel, Strategie und Action nichts im selben Spiel verloren hätten. Ausschlaggebend für diese plötzliche Kehrtwende war der Konkurs von Cinemaware, einem amerikanischen Softwarehaus, das bis zu diesem Zeitpunkt einen Hit nach dem anderen lieferte. Doch selbst heute noch holen Spieler in aller Welt regelmäßig ihren Commodore 64 aus dem Keller, zocken diese Golden Oldies und hoffen inständig, daß sich bald jemand findet, der die obige Behauptung Lügen straft.

Software Sorcery macht sich nun daran, die Blütezeit des Hybridspiels wieder aufleben zu lassen. Conquerer: AD 1086 beginnt wie ein Rollenspiel mit der Generierung des Spielcharakters. Als zweiter Sohn einer britischen Adelsfamilie wählen Sie entweder einen vom Computer vorgegebenen Charakter oder schaffen Ihren eigenen Helden. Neben den in Rollenspielen üblichen Eigenschaften wie Stärke, Ausdauer und Intelligenz werden auch subjektive Weltanschauungen wie Frömmigkeit oder Edelmut festgelegt. Das Abenteuer beginnt mit der Darstellung einer Karte des mittelalterlichen England. Bevor man jedoch die umliegenden Grafschaften erobern kann, muß erst im eigenen Haus Ordnung geschaffen werden. Hier müssen ökonomische Entscheidungen wie die Festlegung der Steuersätze, Anbau der landwirtschaftlichen Nutzflächen und Verwertung und Verkauf von Bodenschätzen getroffen werden. Die Karte erfüllt auch eine wichtige Funktion bei der Eroberung benachbarter Grafschaften, da für die wirtschaftliche Nutzung einzelner Parzellen detaillierte Hinweise gegeben werden.

Dennoch bietet Conquerer mehr als die bekannten Mittelalter-Simulationen wie Castles oder Lords of the Realm. Zahlreiche Action-Szenen mit atemberaubenden Grafiken und orchestraler Musikbegleitung fordern den ganzen Ritter. Und falls es mit der Wirtschaftsplanung nicht so gut klappen sollte, bietet sich eine heldenhaftere Alternative auf der Suche nach Ruhm und Ehre: Die Vernichtung des bösen Drachen, der seit Jahren die friedlichen Einwohner terrorisiert.

Wie bei Defender of the Crown wurde auch in Conquerer nicht auf das beliebte Ritterturnier verzichtet. Das Lanzenstechen


Stimmungsvolle Grafiken erwarten den Spieler in den zahlreichen Zwischensequenzen. Software Sorcery hat hier ganze Arbeit geleistet.



erfordert jedoch einige Erfahrung, die man sich glücklicherweise in verschiedenen Übungen aneignen kann.

Ein Turnier

Beim Ringstechen versucht der Ritter zu Pferde, mit der Lanzenspitze einen kleinen Holzring zu treffen. Bei dieser Übung lernt man, die Lanze während des Reitens auf und ab bzw. seitwärts zu bewegen. Eine weitere Disziplin des Turniers ist das Melee, bei dem sich zwei Gruppen bewaffnet gegenüberstehen. Hier verwendet Software Sorcery eine 3D-Engine, die auch beim Kampf mit dem Drachen und der Eroberung feindlicher Burgen zum Einsatz kommt. Alle Ritter bestehen aus Polygonen, die mit farbigen Texturen überlagert sind. Herausragende Erfolge beim Turnier werden mit Ländereien und dem Wohlwollen der anwesenden Hofdamen belohnt. Die Eigenschaften unseres Ritters verändern sich natürlich während des Spiels entsprechend. Wie in einem guten Rollenspiel üblich, steigen die Werte für Stärke und Ausdauer durch Kampf und Training sowie die Leistungen während des Turniers. Ebenso verhält es sich mit den moralischen Werten. Der Bau einer Kirche oder eines Klosters vergrößert die Frömmigkeit und die Erfüllung einer Aufgabe erhöht die Werte für Ehrenhaftigkeit. Verläßt unser Held das Schlachtfeld als Sieger, hat er wenig Mühe, neue Rekruten anzuheuern, da sein Ruhm als fähiger Feldherr im ganzen Land bekannt ist.

Conquerer: AD 1086 erscheint nach Angaben des amerikanischen Distributors Time Warner Interactive gegen Ende des zweiten Quartals in den USA und sollte spätestens im Juli auch im Allemannischen erhältlich sein.

Markus Krichel ■



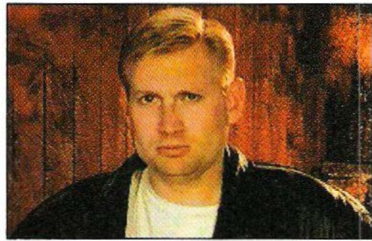
Strategie wird bei Conquerer ebenfalls großgeschrieben. In diesem Teil des Spiels wird in eine isometrische Darstellung gewechselt.



Bei ritterlichen Turnieren dürfen Hofdamen natürlich nicht fehlen. Im Verlauf des Spiels muß man das Herz einer dieser adeligen Ladies für sich gewinnen.

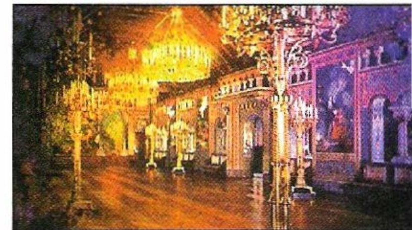
Gabriel Knight 2

Die Schöne und das Biest



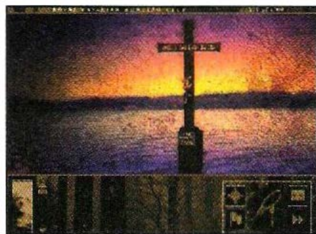
Horrorspiele erfreuen sich bei PC-Spielern in aller Welt ständig wachsender Beliebtheit. Die Verkaufszahlen von Spielen wie Ecstatica oder Alone in the Dark lassen die Herzen der Softwarehäuser höherschlagen, daher können wir uns in diesem Jahr auf eine Flutwelle von Gruselgames vorbereiten, darunter auch die schon seit langem angekündigten Produkte Harvester von Merit Software oder Sierras Phantasmagoria.





Die Entwicklerin Jane Jensen fotografierte für GK 2 Gebäude in Bayern.

Bevor jedoch Roberta Williams ihre erste digitale Schauergeschichte veröffentlicht, schickt Sierra den bereits schlachtenerprobten Hexenjäger Gabriel Knight im zweiten Teil der gleichnamigen Serie ins Rennen. Während Gabriels erstes Abenteuer sich im French Quarter von New Orleans abspielte, zieht es ihn in Gabriel Knight: The Beast Within nach Deutschland, genauer gesagt nach Bayern - das Land seiner Vorväter. Den Namen Knight hat er erst in Amerika angenommen, sein richtiger Name lautet nämlich Ritter. Zusammen mit seiner Sekretärin Grace findet er sich in einem Abenteuer wieder, in dem er sich mit Richard Wagner, König Ludwig II und Werwölfen konfrontiert sieht. Grace, die sich im ersten Teil noch bescheiden im Hintergrund hielt, spielt diesmal eine tragende Rolle. Sie untersucht den Fall aus anderen Blickwinkeln und versorgt Knight mit wichtigen Informationen bei der Aufklärung des Falles. Die Zeiten, in denen Knight als gepixelter Schattenjäger über die Monitore stiefelte, sind vorbei, stattdessen kommt er als multimedialer Strahlemann daher. Hier zeigen sich die Vorzüge von Sierras neuem Multimediastudio, in dem zur Zeit immer noch kräftig an Phantasmagoria gebastelt wird.



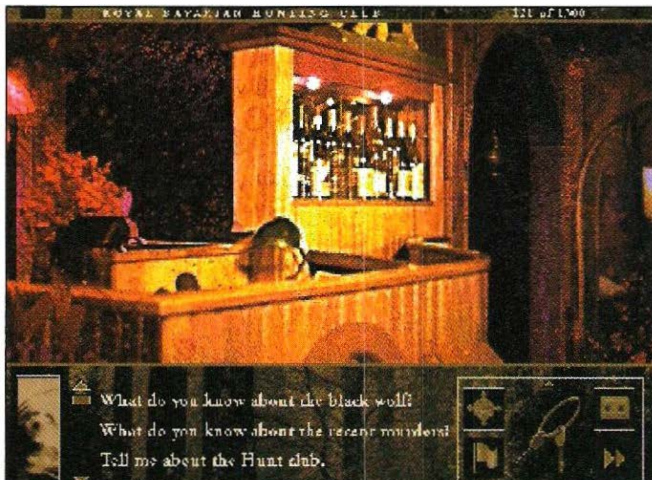
Gabriel Knight 2 versteht, eine gruselige Atmosphäre zu schaffen!

No more Star Power

Alle Charaktere wurden vor einem Blue Screen gefilmt und in die graphisch erstellten Hintergründe später eingesetzt. Die im ersten Teil eingesetzten Synchronstimmen von Tim Curry, Mark "Skywalker" Hamill und Michael "Worf" Dorn werden jedoch diesmal nicht zum Einsatz kommen. Da die Figur des Gabriel Knight dem Schauspieler Curry nicht im geringsten ähnelt, wurde zugunsten der Kontinuität auf ihn verzichtet. Erfreulich ist hingegen, daß sich die Designerin Jane Jensen dazu entschlossen hat, die Rollen der Deutschen auch tatsächlich mit deutschen Schauspielern zu besetzen anstatt irgendwelche amerikanischen Chargen mit einem getürkten Akzent daherreden zu lassen. Bei der Lösung des Falles ist echte Detektivarbeit gefragt, und das bedeutet neben Gesprächen mit der Bevölkerung auch die Vernehmung von Augenzeugen. Daher wurde bei der Gestaltung des Interfaces auch besonderer Wert auf die Kommunikation mit den NPCs (Non-Player-Charakters) gelegt.

Gabriel Knight: The Beast Within erscheint im Sommer und wird in einer CD-ROM- und einer Diskettenversion erhältlich sein, wobei man bei dieser allerdings auf die digitale Sprachausgabe verzichten muß.

Markus Krichel ■



Das Interface wurde einer Verjüngungskur unterzogen und ist jetzt benutzerfreundlicher. Mit wenigen Mausklicks läßt sich jede Aktion ausführen.

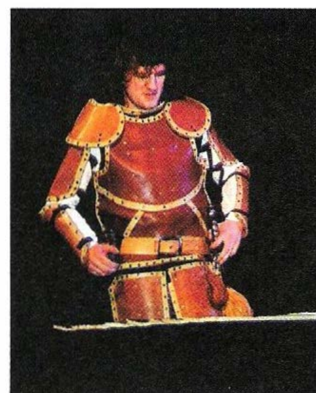


In den Schlafgemächern wartet die eine oder andere Überraschung...

Crusade

Ritter aus dem

An einem verregneten Tag im Februar trafen sich merkwürdige Gestalten vor dem PrimaMaz-Studio in Bochum. Rittersleute mit schweren Metallrüstungen, Zauberer, Priester und schließlich sogar einen prunkvoll gekleideten König konnte der erstaunte Beobachter entdecken. Sonnenklar: hier handelte es sich um Filmaufnahmen!



Ein Blick auf die Karte. Der Rittersmann kann zufrieden sein.

Dafür zeichnete aber weder eine Fernsehanstalt noch eine Filmgesellschaft verantwortlich, sondern vielmehr das ständig expandierende deutsche Softwarelabel Greenwood. Die Jungs aus dem Revier haben die Zeichen der Zeit erkannt und wissen, daß auch Spiele aus Deutschland in Zukunft mit digitalisierten Filmchen aufwarten müssen, um auf dem wachsenden multimedia-vernarrten Markt konkurrenzfähig zu bleiben.
Die Schauspieler rekrutierten sich aus Live-Rollenspielern, professionellen Schaukämpfern und einer Laienschauspieltruppe, die mittelalterliche Stücke auf einer kleineren Bühne aufführt. Ohne Maske lief natürlich auch bei diesen Aufnahmen nichts. Deshalb engagierte Michael Bohne (Projektleiter von Crusade und Regisseur bei den Dreharbeiten) eine hauptberufliche Maskenbildnerin, die einigen Darstellern in wenigen Minuten Glatzen verpaßte und den knapp 25jährigen König 30 Jahre altern ließ.
Nach den Vorbereitungen ging`s ans Eingemachte: Frank Ziemlinski und Michael Bohne ließen sich von einem Produzenten der PrimaMaz-Studios zunächst einige Ratschläge geben, übernahmen dann aber schnell das Ruder - schließlich mußten alle Szenen so eingespielt werden, daß sie auch schnell und unkompliziert in das Programm eingebunden werden können. Dabei wuchsen die Laiendarsteller schier über sich hinaus, überzeugten durch zornige Wutausbrüche und mitreißende Jubelstürme. Der größte Teil der Aufnahmen wird nämlich als Zwischensequenzen zu sehen sein, zum Beispiel wenn der Stratege seine Lage beurteilt.
Diese wenig actionreichen Einstellungen ließen sich in dem mit schwarzem Stoff ausgelegten Studio (eine Blue-Box kann eigentlich jede erdenkliche Farbe „annehmen", es muß lediglich im nachhinein durch allerhand technische Mätzchen herauszufiltern sein. Hier handelte es sich also um eine „Black-Box") recht leicht abschließen, doch als die beiden Schaukämpfer ins Rampenlicht traten, war es schnell um die Einrichtung geschehen. Die beiden hartgesottenen Burschen, die normalerweise bei mittelalterlichen Festspielen auftreten, wollten für das Intro einen spektakulären Kampf abliefern. „Ein bißchen `herumzudengeln´ ist doch zu öde. Da kommt keine Spannung auf!", meinten beide einhellig. Schließlich gaben sie sich aber doch geschlagen, nachdem die eifrigen Studiomitarbeiter zum dritten Mal Risse im schwarzen Stoffboden flicken mußten. Danach kamen die wirklich adeligen Personen an die Reihe:





Zur Freude aller Anwesenden gaben die beiden Schaukämpfer auf dem Parkplatz eine kleine Kostprobe ihres Könnens.



Das Anlegen einer Rüstung nimmt sehr viel Zeit in Anspruch.



Die Maskenbildnerin verpaßt dem Priester eine Glatze.

Revier

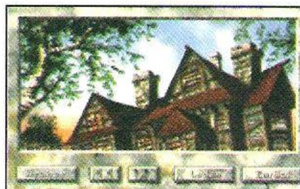


Michael Bohne (Mitte) und Frank Ziemlinski (rechts) gaben den Laienschauspielern Hinweise, wie sie sich verhalten müssen, um im Spiel besonders gut zur Geltung zu kommen.

König und Priester richteten einige Worte an die verschiedenen Fürsten, die später für zufällige Ereignisse benötigt werden. Insgesamt verliefen die Dreharbeiten in einem angenehmen Rahmen und relativ reibungslos. Man darf gespannt sein, wie es Greenwood versteht, diese Filmchen in das Spiel zu integrieren - und vor allem: ob dieses dynamische Team diesen eingeschlagenen Weg weiter verfolgen wird. Hoffentlich!

Oliver Menne ■

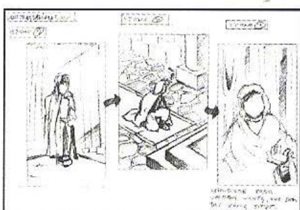
Das Spiel



Alle Grafiken wurden in Öl gezeichnet und dann eingescant.

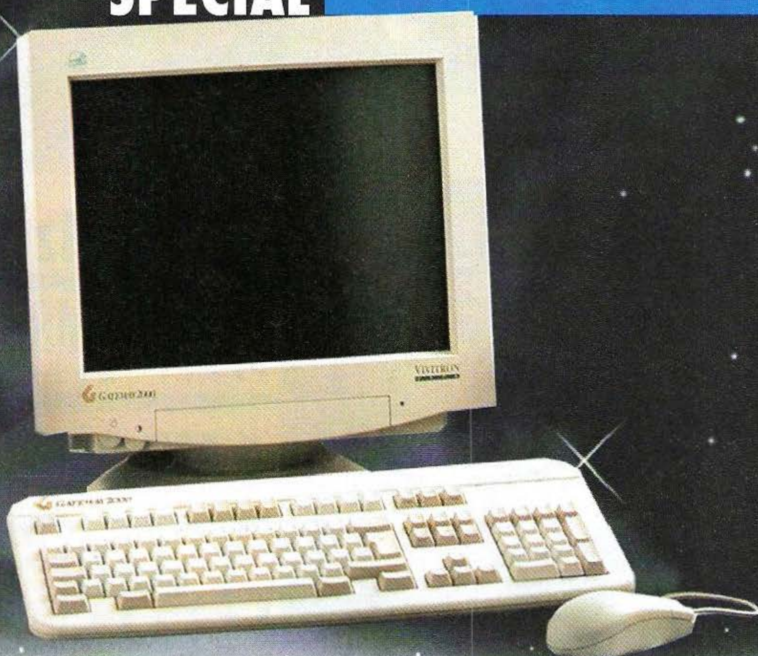


Trotz der hexagonalen Felder wirkt Crusade optisch einwandfrei.



Im Vorfeld wurde für zahlreiche Szenen ein Storyboard angelegt.

„Crusade wird ein klassisches Strategiespiel, das eher intuitiv bedient wird", sagt Projektleiter Michael Bohne. Auf nervige und komplizierte Vorgänge wurde also verzichtet, damit sich der Spieler auf das Wesentliche konzentrieren kann: das strategisch geschickte Handeln. Gespielt wird auf einem hexagonalen Feld, eine konventionelle Einteilung in Spielphasen soll aber nicht erfolgen. Vielmehr soll man seine Truppen in Echtzeit über das Spielfeld (max. 100x100 Felder) bewegen können. Aber Crusade hat noch weit mehr zu bieten. Ein besonderer Kaufanreiz wird wohl der integrierte Leveleditor sein, mit dem sowohl Truppen als auch ganze Szenarien erstellt und modifiziert werden können. Darüber hinaus kann Crusade über Modem (1.200 bis 115.000bps) und Nullmodem gespielt werden (plus zwei Computergegner). Die Möglichkeit, Bündnisse und Nichtangriffspakte eingehen zu können, gewinnt hier natürlich gewaltig an Bedeutung.



Sega Saturn - Sony PlayStation - Multimedia PC

Geteilte Welt

Speziell in Multiformatzeitschriften wie etwa der Play Time stechen oft Leserbriefe ins Auge, deren Inhalte sich mit „Schluß mit der PC-Berichterstattung - Game Boys sind besser" oder „Wozu Spielkonsolen, mein PC kann das längst" zusammenfassen lassen.

Offensichtlich ist die Problematik aber weitaus vielschichtiger, da seit ca. 15 Jahren immer neue Konsolen und seit etwas kürzerer Zeit immer neue PCs auf den Markt kommen - und keinesfalls auszusterben drohen. Die Vorteile der PCs scheinen auf der Hand zu liegen: man kann damit spielen, lernen, arbeiten, faxen und vieles mehr, mit Spielekonsolen hingegen kann man lediglich eines: spielen. Findige Marketingstrategen hätten den Konsolen ohne weiteres Festplatte und Tastatur spendieren können, da dies nicht geschehen ist, scheint keinerlei Nachfrage nach einer höheren Funktionalität der Konsolen zu bestehen.

In der Tat sind Konsolen wie der Mega Drive, das Super-NES und sogar der Amiga meist mehr als nur einfache Rechenknechte wie etwa der PC. Da sie speziell für Spiele entwickelt wurden, bauten die Techniker um den eigentlichen

Welche Vorteile bietet eine Spielekonsole wie Segas Saturn gegenüber einem Pentium?

Wir befragten einige wichtige Personen aus der Softwareindustrie nach ihrer Meinung zum Thema Spielekonsole gegen PC. Hier einige ausgewählte Antworten:



Peter Williamson, Entwickler MicroMachines 2

Es sind die Grafikfähigkeiten, die der Saturn dem Pentium-PC voraus hat. Er kann eine Menge Sprites sehr schnell umherbewegen. Ein Pentium-PC hat zwar einen schnellen Prozessor, wird aber von der Grafikkarte ausgebremst. Pentium-PCs unterschiedlicher Hersteller unterscheiden sich in ihren Grafikfähigkeiten gewaltig voneinander. Dies bedeutet, daß bessere Pentiums nicht bis zum letzten ausgereizt werden.



Wolfram von Eichborn, Geschäftsführer Electronic Arts

Der Saturn ist als Spielemaschine konzipiert und zeigt seine Stärken eindeutig im Bereich Grafik, Sound und den Darstellungsmöglichkeiten von 3D-Grafik. Der Pentium dagegen ist keine reine Spielemaschine und, abhängig von der verwendeten Grafikkarte bzw. CD-ROM, eher ein Multitalent.



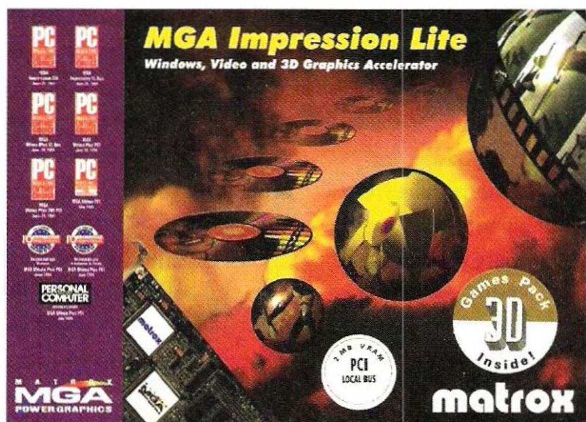
Julian Eggebrecht, Geschäftsführer Factor 5

Der Saturn ist für Spieler viel besser geeignet als ein PC: Die Grafik-Fähigkeiten sind überlegen, der Sound ist um Jahrzehnte besser und die Bedienung traumhaft einfach - all dies wird noch unterstützt durch bessere Spiele. Saturn contra PC? Der Saturn gewinnt.



Wohldosierte Zukunft

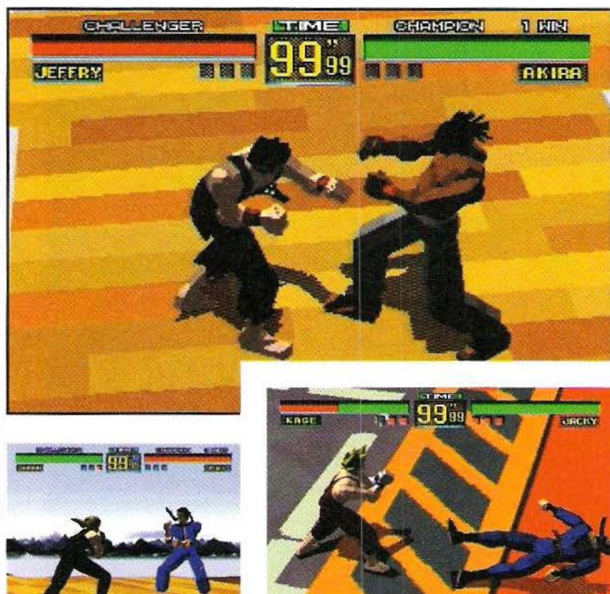
Fluch und Segen liegen oft nah beieinander. So ist auch das ständig notwendige Hardware-Update des Bastlers Freud und des Users Leid. Immerhin erspart einen die im allgemeinen niemals reibungslos verlaufende Bastelei den Kauf eines neuen Komplettsystems, bereits durch den Kauf einer 500 DM-Grafikkarte kann man die Leistung seines PCs erheblich steigern. Waren vor wenigen Monaten CD-Laufwerke die Aufrüstkandidaten, dürften 1995 vor allem Grafikkarten das Erscheinungsbild des PC verändern. Als Beispiel dient hier die Impression Lite von Matrox, die eine Vielzahl von Features besitzt, die auch dem Spieler sehr gelegen kommen: Der integrierte Grafikprozessor berechnet in Echtzeit dreidimensionale Objekte, die aus Geraden oder aus Kugeln bestehen. Die Ergebnisse sind recht ansehnlich, zumal auch noch Schattierungen und Texturen auf die Flächen projiziert werden. Zwar unterstützen momentan nur speziell für diese Karte (um-)geschriebene Spiele den Standard, da die Programmierung aber sehr einfach ist und jedem Käufer der Karte die entsprechende Entwicklungssoftware quasi geschenkt wird, darf man auch in Zukunft auf Spiele hoffen, die 65.000 Farben bei einer Auflösung von 640*480 in Echtzeit darstellen können. Eine Gefahr für diese schöne neue Zukunft könnte die Flut der Grafikkarten sein, die in Kürze über uns hereinbrechen wird: jede mit eigenem Standard und eigenen Features, da fällt es den Entwicklern sicher nicht leicht, sich für ein System zu entscheiden.



Saturn Virtua Fighter - Sento PC

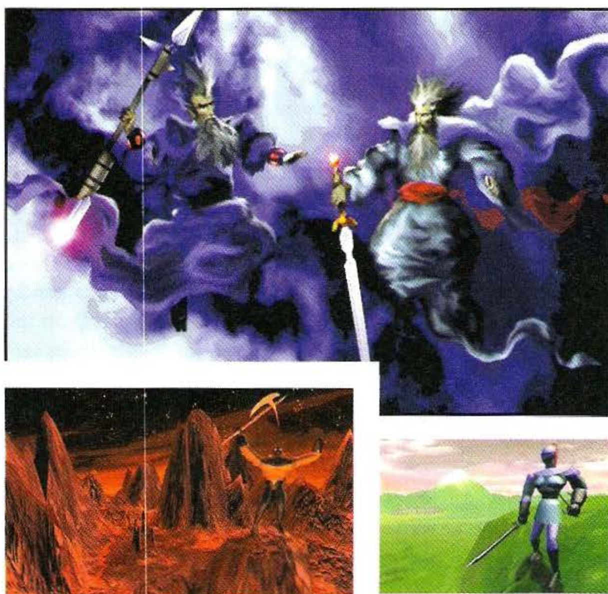
Virtua Fighter

Virtua Fighter bietet in puncto Thematik nicht viel Neues, grafisch jedoch allerhand: bewegliche Kameras zeigen das Geschehen aus immer neuen Blickwinkeln, die Charaktere werden nicht mit vorgefertigten Bildern dargestellt, sondern stets für ihre aktuelle Position neu berechnet. Möglich wird dies durch die Verwendung von schattierten Polygonen, die den Kämpfern ein etwas eckiges, dafür aber sehr plastisches Aussehen verleihen. Im Spiel stört die eckige Darstellung nicht mehr, und durch die flüssigen Bewegungen und die einfache Bedienung gehört Virtua Fighter zu den Spielen, die ihr Genre mal wieder einen gehörigen Schritt nach vorne bringen.



Sento

Dieses Spiel wurde speziell für die Grafikkartenfamilie MGA Impression von Matrox geschrieben, um von den 3D-Beschleunigerfunktionen der Grafikkarte zu profitieren. Grafisch hat sich der Aufwand jedenfalls gelohnt: die Kämpfer wirken, als kämen sie direkt aus einem Raytracing-Programm, völlig ohne Ecken und realistisch schattiert, übertrifft Sento alles, was in diesem Genre jemals auf dem PC vorhanden war. Auch hier werden die Kämpfer in immer neuen Perspektiven gezeigt, zusätzlich sind die Charaktere sogar frei beweglich. Spielerisch ist Sento längst nicht so ausgefeilt wie etwa Virtua Fighter, da es sich hier aber um eine kostenlose Beispielsoftware für die Grafikkarte handelt, läßt sich das sicherlich verschmerzen.



Hauptprozessor immer mehr Spezialprozessoren, die beispielsweise für die Musik, für die Berechnung von Texturen oder Sprites verantwortlich sind. Da all diese Prozessoren parallel arbeiten, kann auch eine ältere Spielkonsole in puncto Grafikdarstellung jedem herkömmlichen Pentium-System davonlaufen. Doch die PC-Designer haben von den Konsolen, aber auch von diversen Forderungen „originärer" PC-User gelernt: mittlerweile übernehmen auch in einem PC zusätzliche Prozessoren die Musikwiedergabe (MIDI-Karten) und die Grafikdarstellung (Beschleunigerkarten). Wozu also noch Konsolen? Sicherlich ist dies unter anderem eine Frage des Preises. Ein State-of-the-Art-PC, ausgerüstet mit einem 100 MHz-Pentium, einer 2 MegaByte VRAM-Beschleunigergrafikkarte, einem QuadSpeed-CD-Laufwerk und einer FM/MIDI-Soundkarte schlägt mit ca. DM 7.000,- zu Buche.

Stand der Technik

Dafür erhält man aber immerhin die Möglichkeit, neben einer unüberblickbaren Auswahl an Spielen auch Textverarbeitungen und Datenbanken zu installieren, die Grafikauflösung scheint selbst auf einem 20"-Monitor noch fotorealistisch und unter Windows oder OS/2 ist die Grafikdarstellung erstaunlich schnell. Der Grund liegt sicherlich in der hohen Arbeitsleistung eines Pentium 100, die mit 110 MIPs um den Faktor 3 bis 4 höher liegt als die moderner Konsolen. Auch der Bustakt des 64-bittigen PCI-Busses liegt mit 40-50 MHz weit über den Möglichkeiten von reinen Spielgeräten.

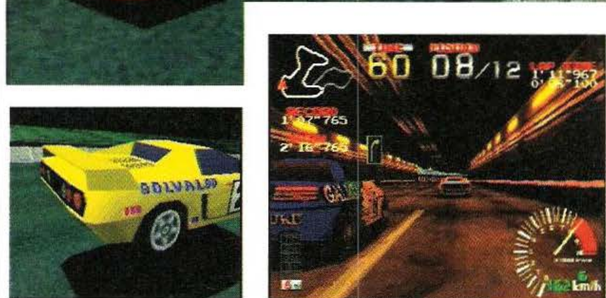
Ein Sega Saturn hingegen kostet gerade mal DM 1.000,-, trotzdem erwartet den Käufer eine Fülle von Sound- und Grafikprozessoren, die trotz des anscheinend dürftigen Hauptspeichers Erstaunliches zu leisten vermögen. Zwar reicht die potentielle Auflösung längst nicht an die eines PCs heran, die Grafikqualität und vor allem deren Geschwindigkeit läßt einem PC-User die Kinnlade herunterklappen. Möglich wird dies durch den Zwillingsprozessor SH-2 von Hitachi, der zweimal 25 MIPS leistet, den Sprite-Prozessor VDP1, der die Grafikobjekte für den Vordergrund berechnet, und den Prozessor VDP2, der bis zu fünf verschiedene Hintergrundebenen berechnen und darstellen kann. Für schnelle Kommunikation der Bausteine untereinander sorgt ein 16 Bit breiter Bus, der mit 28 MHz getaktet ist. Auch das Double-Speed-CD-Laufwerk sorgt für akzeptable Ladezeiten und eine Maus (endlich!) garantiert schnelle Benutzereingaben. Ähnlich sind auch die Leistungen der PlayStation von Sony: ähnliche Architektur, ähnliche

PlayStation Ridge Racer - Nascar PC

Ridge Racer

Vielen PC-Besitzern dürfte Ridge Racer längst ein Begriff sein - in Spielhallen konnte dieses Autorennspiel viele Fans gewinnen. Die atemberaubende Geschwindigkeit und die farbenfrohe, detailreiche Grafik wurde fast verlustfrei auf die PlayStation übernommen. Jedes Objekt, ob Fahrzeuge, Straßen oder Hintergründe, ist mit überzeugenden Texturen überzogen, die Hintergründe verschieben sich in mehreren Ebenen und dennoch schafft Sonys Wunderkind eine Bildrate von mehr als 30 Bildern pro Sekunde. Spielerisch bietet eine Autorennsimulation erwartungsgemäß nichts Neues: man wählt sein Fahrzeug aus einem Pool von zwölf Rennwagen, umkurvt die zwei Rennstrecken und versucht natürlich, schneller als die Konkurrenz am Ziel zu sein. Die Musik- und Sprachausgabe ist qualitativ vom Feinsten, die Grafik atemberaubend schnell und die etwas groben Pixel fallen während dem Fahren nicht mehr unangenehm auf - alles in allem ein Spiel, das auf dem PC in den nächsten zwei Jahren keine Konkurrenz hätte.





NASCAR Racing

Der PC hat eine lange Geschichte im Bereich der Autorennsimulationen. Das momentan technisch Anspruchvollste ist sicherlich NASCAR Racing, das weniger mit Fahrspaß als mit Grafik protzt. Auch hier gelang es, sämtliche Objekte mit realistischen Texturen zu versehen, allerdings wurde auf vielfältige Hintergrundebenen verzichtet. Dafür läuft die Simulation in einem wunderschönen SuperVGA-Modus, der mit einer Auflösung von 640*480 auch noch winzige Details exakt darstellt. Das Fahren der Stockcars beschränkt sich auf das Umrunden von meist kreisrunden Pisten, von Zeit zu Zeit kann man auch noch einen Konkurrenten ins Gras schieben. Obwohl die Simulation hier sehr realistisch ist, kommt dennoch kein Fahrspaß auf, wie er bei eher actionlastigen Formel 1-Spielen üblich ist. Es sei auch nicht verschwiegen, daß bei hoher Auflösung und sämtlichen Details auch ein Pentium schon mal in die Knie geht - die fehlende Grafikprozessor-Unterstützung macht sich gerade bei solchen Spielen stark bemerkbar.







Technische Daten

	Sega Saturn	Sony PlayStation	Multimedia PC
CPU	2* SH-2 32 Bit	R3000A 32 Bit	Pentium
Takt	28 MHz	33 MHz	100 MHz
MIPS	2* 25	35	110
Speicher			
Grafik	1,5 MByte	1 MByte	2 MByte
Main	2 MByte	2 MByte	16 MByte
Grafik			
Auflösung	352*224 bis 640*224	256*224 bis 640*480	320*240 bis 1280*1024
Farben	256 bis 16,7 Mio.	256 bis 16,7 Mio.	256 bis 16,7 Mio.
Sound			
Prozessoren	68EC00, Yamaha FH1 44,1 kHz, 32 FM-Kanäle	ADP, Yamaha FH1 44,1 kHz, 24 FM-Kanäle	Yamaha OPL-3, Wavetable 44,1 kHz, 24 FM-Kanäle

Chipsätze (nur ein Hauptprozessor), ähnliche Leistungsmerkmale und ein Preis von ebenfalls ca. DM 1.000,- machen Sonys ersten Schritt auf den Konsolenmarkt zu einem direkten Konkurrenten des Sega Saturn.
Dieser Vergleich ist aber keineswegs fair: um auf dem Stand der Technik zu bleiben, kauft sich der Konsolenfreak alle zwei Jahre ein neues Gerät, der PC-Besitzer hingegen rüstet einfach auf - und kommt damit nicht unbedingt teurer.

Weichfutter

Doch jede Hardware ist nur so gut wie es die Software zuläßt. Und auch hier haben die Konsolen die Nase vorn. Da es bei diesen nur genau eine Hardwarekonfiguration gibt, ist es für die Programmierer ein leichtes, das letzte Quentchen Leistung aus den Konsolen herauszukitzeln. Auf dem PC müssen sich die Hersteller mit unterschiedlichen Prozessoren, Betriebssystemen, Sound- und Grafikkarten und Speicherausbauten auseinandersetzen. Daß dies nicht immer gelingt, ist weithin bekannt. Vor zehn Jahren, als nur der 8086 verbreitet war, gab es noch Spiele wie DeathTrack von Activision, die eine unglaubliche Geschwindigkeit an den Tag legten - reiner Assemblercode.

Sprachprobleme

Mit dem Hardware-Wildwuchs und den steigenden Ansprüchen werden die Programme immer komplexer, so daß die größten Teile der Spiele in langsameren, aber sichereren Sprachen geschrieben werden - in der Hoffnung auf die nächste Prozessorgeneration, die dann die notwendige Rechenleistung haben wird. Doch langsam denkt die PC-Industrie um: Soundkarten, die im Klang einem realen Orchester in nichts nachstehen, gibt es längst, und auch Grafikkarten, die mit einem eigenen Prozessor die CPU entlasten, sind schon seit langer Zeit auf dem Markt. Da aber jeder Hersteller seinen Karten spezielle Fähigkeiten mit auf den Weg gibt, gibt es für die Programme keine einheitlichen Schnittstellen zur Hardwareansteuerung. Die leidige Folge sind Treiber, die DOS-Programmen den VESA-Standard eröffnen und einigen Windows-Funktionen direkt auf die Sprünge helfen. Nur wenige Softwarehersteller nehmen den Aufwand auf sich, speziell für diverse Hardware zu programmieren - zu schnell dreht sich das Hardwarekarussell.

Windows 95

Die Zukunft der PCs könnte demnach so aussehen: Spiele werden für Windows 95 geschrieben, nur dessen Funktionen werden genutzt, via Treiber können dann spezielle Fähigkeiten der Hardware verwendet werden. Zwar sind entsprechende Standards schon definiert oder in Vorbereitung. Da das Betriebssystem und die Treiber aber grundsätzlich sehr viel Rechenleistung verschlingen, sträuben sich die Softwarehersteller, diesen Weg zu gehen. In gar nicht allzuferner Zukunft dürfte es jedoch soweit sein - für die Zeit nach der CeBit erwartet uns eine gigantische Flut von Steckkarten, die gerade der Grafikdarstellung auf die Sprünge hilft.

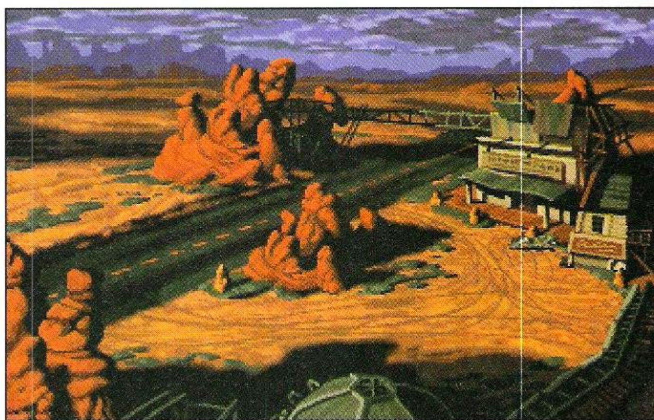
Harald Wagner ■

Vollgas

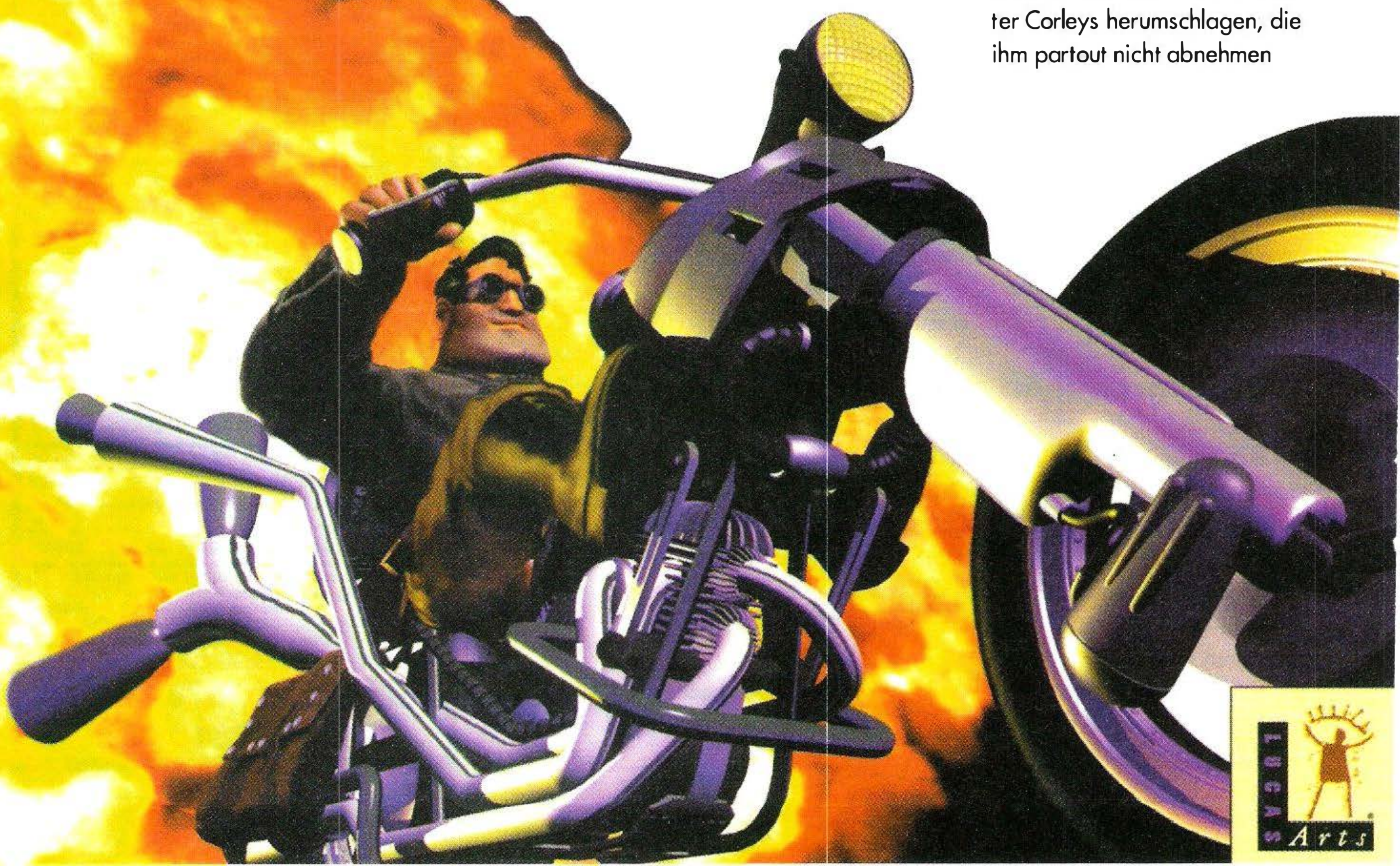
Das Gesetz der

Das Leben auf der Straße spielt sich jenseits von Werner, Bölkstoff und ähnlichem Firlefanz ab: Als echter Biker muß man hart sein, etwas einstecken können und nur dann weinen, wenn einem der beste Kumpel blutüberstömt in den Armen liegt. Trotz des freundlich anmutenden Arbeitstitels spielt LucasArts´ neuester Streich in einem Milieu voller hartgesottener Burschen. Mit Vollgas (englischer Titel: Full Throttle) erwartet uns ein Adventure, das eindeutig das Zeug zum Biker-Epos hat.

In einer desolaten, trostlosen Zukunft hat die Gerechtigkeit ihren Sinn verloren; dunkle Motorradgangs machen die Straßen unsicher und bestrafen die Verletzung ihrer selbstgesetzten Territorien mit Mord und Totschlag. Vor diesem Hintergrund spielt das düstere CD-ROM-Adventure von LucasArts. Die Geschichte handelt von einem Mord aus Habgier und vom Leben eines knallharten, aber gerechten Burschen, der eine Motorradgang - die Polecats - anführt und von einem feinen Pinkel in einer riesigen Limousine gelinkt wird. Bevor er sich versieht, steht er ohne seine Gang da und wird zu allem Überfluß auch noch des Mordes beschuldigt. Nicht daß Ben zögern würde, jemanden für „die gerechte Sache" um die Ecke zu bringen, keineswegs, aber dieses Verbrechen läßt er sich nicht anhängen: Es geht um Malcolm Corley, den Firmeninhaber von Corley Motors, der Fabrik also, die die einzig wahren Motorräder herstellt, dicke Brummer, bei denen sogar die Griffe aus Edelstahl sind (statt aus japanischem Plastik), und die Bens einzigen Lebensinhalt darstellen. Und genau diesen Corley soll Ben auf dem Gewissen haben? Undenkbar! Also macht sich der Rocker mit der Bruce Low-Stimme auf die Suche nach dem wahren Mörder, verfolgt von den Gesetzeshütern und ohne jegliche Hilfe seitens seiner spurlos verschwundenen Gang. Als ob das allein noch nicht schwer genug wäre, muß er sich auch noch mit der Tochter Corleys herumschlagen, die ihm partout nicht abnehmen



In dieser verlassenen Gegend wird Ben von seiner Gang alleingelassen.



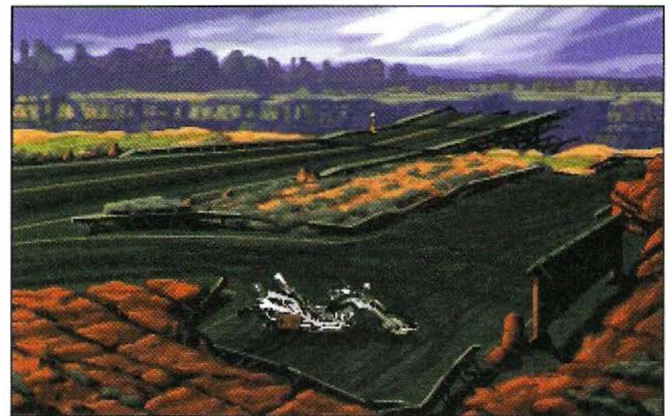
LUCAS Arts

Straße



Der nette Herr, der an Leonard Nimoy erinnert, hat´s faustdick hinter den Ohren.





Über diese Kluft führt nur ein laaaaanger Sprung - aber wo ist eine Rampe?

will, daß die Firma ihres ermordeten Vaters von einer feindlichen Übernahme bedroht ist und gerettet werden muß.

Easy Rider

Das Spiel kombiniert eine packende Story mit spannenden Actionszenen, explosiven Konflikten zwischen den Motorrad-Gangs, 3D-Motorradsequenzen und gipfelt in einem gewaltigen Showdown zwischen den Polecats und den Vultures, einer bösartigen Gang. Wo andere Adventures dem Spieler die Welt aus der Sicht eines übergeordneten Beobachters vermitteln, der immer im gleichen Abstand auf das Spielgeschehen „herunterschaut", bedient sich Vollgas der verschiedensten Techniken aus dem Filmgenre: Cutscenes, Schwenks und gewagte Kamerafahrten machen das Zeichentrickerlebnis noch plastischer. Auch für die Soundkarte wird einiges geboten: der fetzige Heavy Metal-Soundtrack paßt wunderbar zur düsteren Biker-Story, und die Sprachausgabe (vor allem Bens "Vier Schachteln täglich"-Stimme) kommt glasklar und verständlich aus dem Lautsprecher.

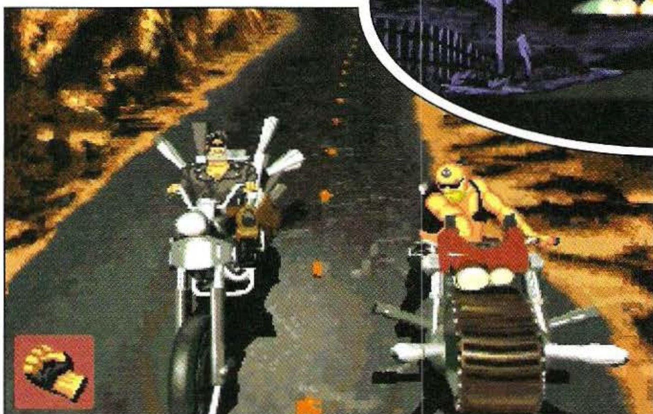
Trotz der ernsten Story kommt der (schwarze) Humor nicht zu kurz. Genau wie bei Sam & Max, dem Kultspiel für Freunde makaberer Scherze, sind alle Figuren witzig gezeichnet, und die Lösungswege sind manchmal dermaßen überzogen, daß man das Spiel gar nicht allzu ernst nehmen kann. Bens Art, Türen zu öffnen, ist beispielweise etwas unkonventionell: Ein kräftiger Tritt mit den Biker-Boots, und die Tür ist aus den Angeln. Überhaupt ist das Spiel von vornherein so konzipiert, daß eine „friedliche", vernünftige Lösung gar nicht auszudenken wäre. Ben kann genau über drei Aktionen mit seiner Umwelt in Kontakt treten: „Greifen", „Treten" und „Betrachten". Allerdings kommt man ganz gut damit aus, und das Spiel beinhaltet insgesamt mehr Spielspaß als manche andere Grafikorgie, die derzeit in den Ladenregalen steht. Trotz Verzicht auf detailreichere SuperVGA-Grafik wurden animationstechnisch alle Register gezogen: ein Resultat der Programmierarbeit. Ein gutes Dutzend voll 3D-animierter futuristischer Fahrzeuge wurde sogar zu einem Screensaver zusammengefaßt, der sich automatisch einschaltet, wenn der Spieler für ein paar Minuten die Maus nicht bewegt. Vollgas wird voraussichtlich bis zur nächsten Ausgabe fertiggestellt sein und ist bis jetzt der heißeste Kandidat für das Spiel des Monats. Wer´s nicht glaubt, kann sich mit dem spielbaren Demo auf der Cover-CD-ROM selbst überzeugen.



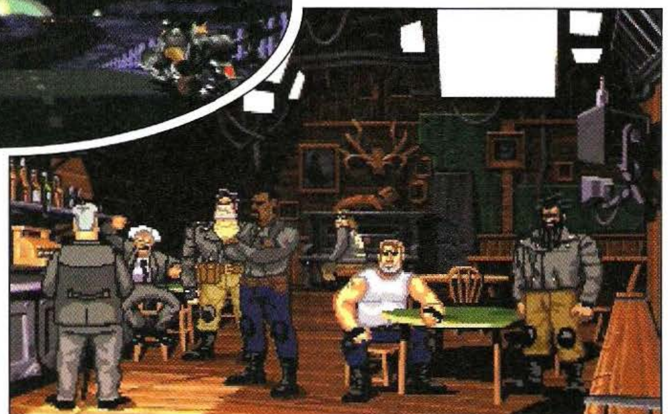
Zeichentrick-Qualität: Es gibt Dutzende von solchen Zwischenszenen.

Thomas Borovskis ■

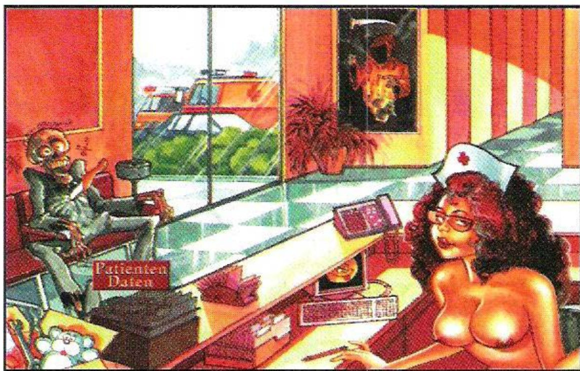




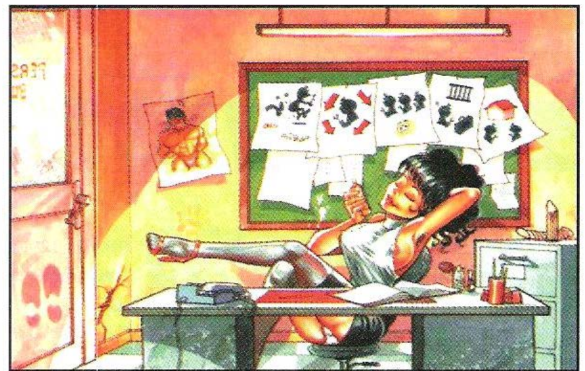
Eine der Actionszenen: Wenn Ben es schafft, den fetten Biker von der Straße zu drängen, bekommt er dessen Morgenstern als Inventarstück.



Keine Lederkerle, sondern echte Männer: Im Biker-Treff spricht man nicht über Wetter und Politik - hier geht es um Feuerstühle von „Harvey".



Bei diesem Anblick wartet man gerne etwas länger auf die Behandlung. Biing! spielt mit allen verfügbaren Klischees: Schwestern müssen große Oberweiten, Ärzte ein hohes Golfhandicap haben.



Biing!

Schwarzer Humor

Wer erinnert sich nicht mit Vergnügen an die erste Szene aus Monty Pythons Kultfilm „Der Sinn des Lebens". Um abgedrehte Ärzte, außergewöhnliche Behandlungsmethoden und „die Maschine mit dem Biing" dreht es sich auch beim neuesten Werk von reLine Software.





Dieser vertrauenerweckende Mensch (?) handelt mit Blutkonserven und Organen.

Wer reLine und demnach auch Spiele wie Penthouse Hot Numbers kennt, weiß, daß die Herren Entwickler gerne weibliche Rundungen in ihre Spiele integrieren - diesmal zeichnet kein Geringerer als Celal Kandemiroglu verantwortlich. Doch keine Angst! Biing hat mit früheren reLine-Produkten nichts zu tun, auch wenn das Spiel unter dem Motto Sex, Intrigen und Skalpelle steht.

Als ausgefuchster Geschäftsmann beschließen Sie eines Tages, ein Krankenhaus aus dem Boden zu stampfen, denn Ärzte verdienen bekanntlich astronomische Summen und spielen täglich nicht unter drei Stunden Golf. Sie erwerben ein Grundstück, richten Warte- und Behandlungszimmer ein, sorgen für ausreichend Personal und treten in direkten Wettbewerb mit den anderen Krankenhäusern.

Aber auch in diesem Geschäft wird mit harten Bandagen gekämpft. So hat man beispielsweise die Möglichkeit, mit Schlägertrupps das Personal anderer Kliniken zu terrorisieren, damit es am nächsten Tag völlig übermüdet die Arbeit antritt. Außerdem können die Patienten durch bestimmte weibliche Reize (Schwestern werden nach Oberweite, Ärzte nach Golfhandicap eingestellt) bei Laune gehalten werden. Das ist besonders wichtig, wenn man über kein geschultes Personal verfügt. Nur wenn die Schwestern die nötige Ausbildung (man kann jeden Mitarbeiter zu Schulungen schicken) haben, können Vorgänge automatisiert werden - wenn nicht, dann muß man jeden Patienten manuell ins Behandlungszimmer lotsen. Das bringt natürlich längere Wartezeiten mit sich, und das Image des Krankenhauses sinkt über kurz oder lang. Das gilt natürlich auch für negative Berichterstattung in der Presse oder häufige Fehldiagnosen. Über 1.500 detailliert gezeichnete Grafiken mit mehr als 2.000 Personen sorgen genauso wie die stilgerechte Geräuschkulisse mit über 250 Sounds („Biing!") für die nötige Atmosphäre. Erscheinen wird Biing! als Diskettenversion im April und als CD-ROM kurze Zeit später.

Oliver Menne ■





Zur bevorstehenden Veröffentlichung von Frontier - First Encounters verlost der Softwarevertrieb Playcom in Zusammenarbeit mit Gametek 50 Preise im Gesamtwert von sage und schreibe DM 7.000,-. Wer einen der vielen Preise abstauben möchte, muß nur folgende Fragen beantworten:

1. Wie heißen die Außerirdischen, die bereits in Elite dabei waren und auch in der Hauptmissionsserie in First Encounters eine wichtige Rolle spielen?
a) Klingonen **b)** Thargoids **c)** Kilrathis

2. Wie heißen die neuen Journale, die an den Star Ports zur Verfügung stehen?
a) Imperial Herald, Federal Times, Frontier News, Universal Scientist, RIG
b) Imperial Harry, Better Times, Frontier Land, Universal Soldier, RIP
c) Imperial Encounter, First Time, Frontier: Elite II, Universal Dentist, EMS

1. Preis: 1 Forte VFX1

3. Welche Besonderheiten bietet die PC-CD-ROM-Version?
a) Game Boy-Version auf CD
b) Nur für Amiga CD 32 erhältlich
c) Live-Videofilm mit echten Schauspielern auf CD

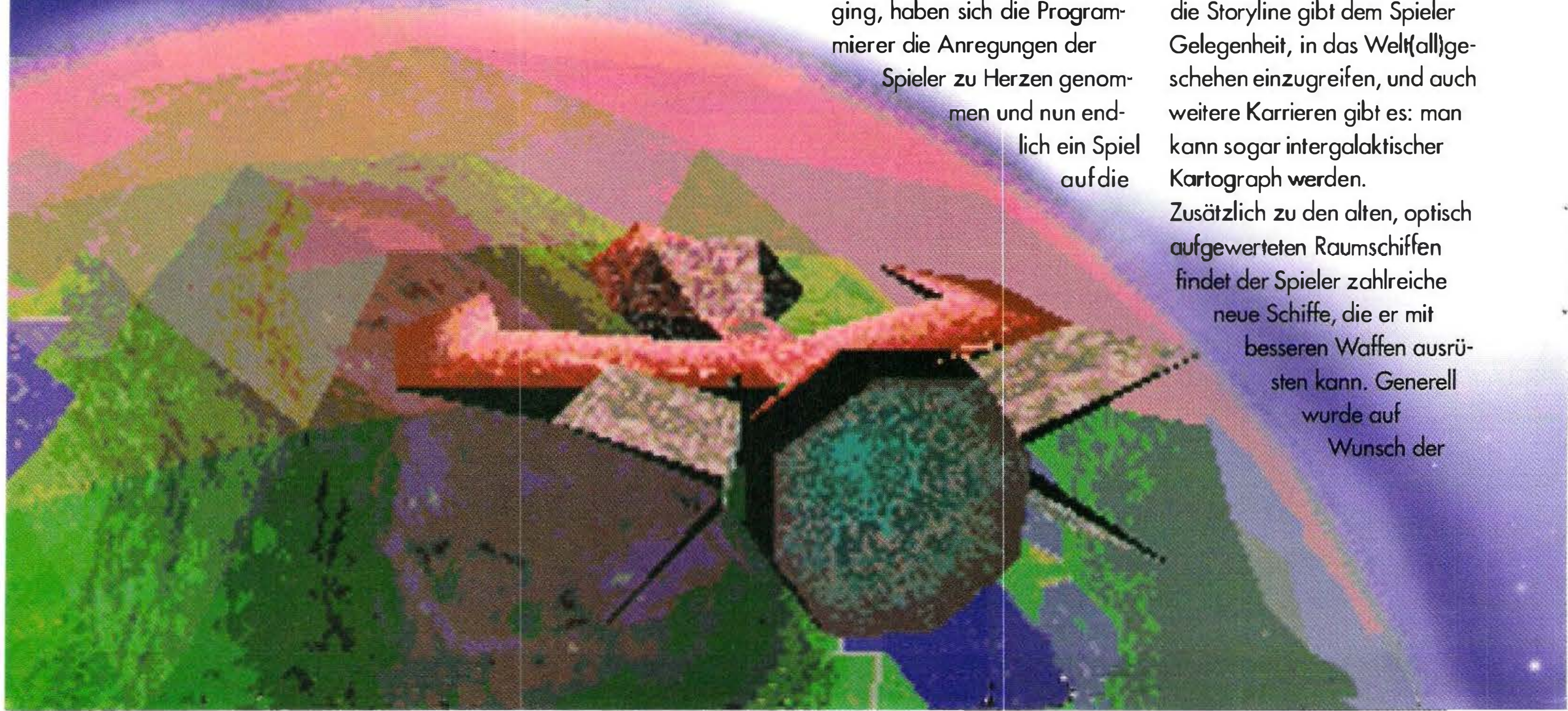
Gewinnspiel: Frontier - First Encounters

Gewinnen mit F

Frontier: 1st Encounters wird alle Rekorde brechen. Das alte Elite-Spielprinzip ist eben immer noch besser als lupenreine Grafiken und toller Sound. Bei im dritten Teil soll auch dieses Manko ausgemerzt sein.

Nachdem der zweite Teil, der eigentlich den Anschluß an die modernen Weltraumspiele bringen sollte, gründlich in die Hosen ging, haben sich die Programmierer die Anregungen der Spieler zu Herzen genommen und nun endlich ein Spiel auf die Beine gestellt, das sich wirklich sehen lassen kann. Die bonbonfarbenen Pixelhaufen wichen sehr realistischen Darstellungen von Planeten und Raumschiffen, die Storyline gibt dem Spieler Gelegenheit, in das Welt(all)geschehen einzugreifen, und auch weitere Karrieren gibt es: man kann sogar intergalaktischer Kartograph werden.

Zusätzlich zu den alten, optisch aufgewerteten Raumschiffen findet der Spieler zahlreiche neue Schiffe, die er mit besseren Waffen ausrüsten kann. Generell wurde auf Wunsch der

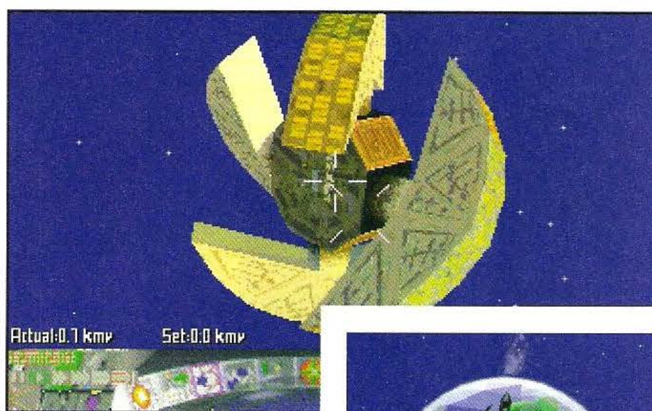


Spieler viel Wert auf den Kampfteil gelegt; die Schiffe sind nun wendiger, und der Computergegner kann mit verbesserten Kampftaktiken aufwarten.

Die Story weist nun zusätzliche Missionsarten auf, die die politische Lage widerspiegeln und endlich auch wieder unsere Lieblingsfeinde, die Thargoids, vor unsere Laser führen. Über erfolgreich abgeschlossene Missionen kann der Spieler in den Monatsjournalen Imperial Herald, Federal Times, Frontier News, Universal Scientist und RIG lesen, aber auch neue, erfolgversprechende Missionen lassen sich dort finden.

Trotz der Missionsserien, die die politische Lage wiederspiegeln, ist auch in Frontier: First Encounters die Spieltiefe wieder unendlich, für langen Spielspaß ist also gesorgt. Welcher Qualität dieser ist, erfahren Sie in unserem ausführlichen Review nächsten Monat.

Harald Wagner ■



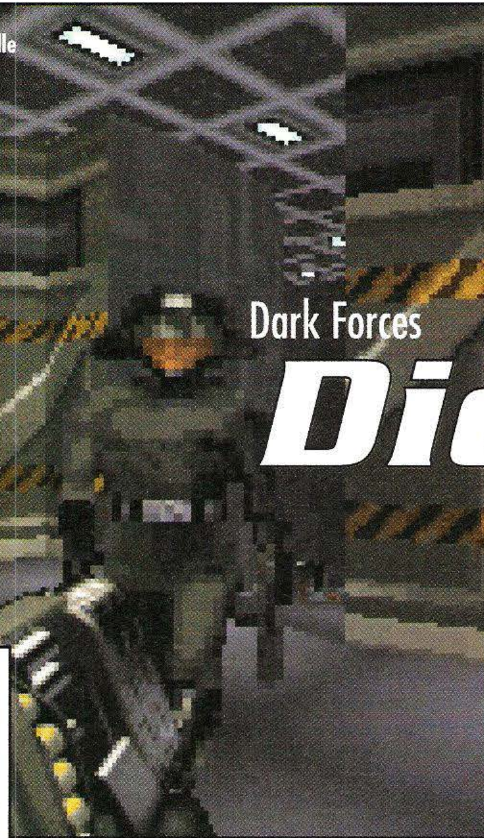
Sämtliche Gegenstände wurden mit Texturen versehen (rechts). Sogar Städte sind auf den Planetenoberflächen zu bestaunen (unten).



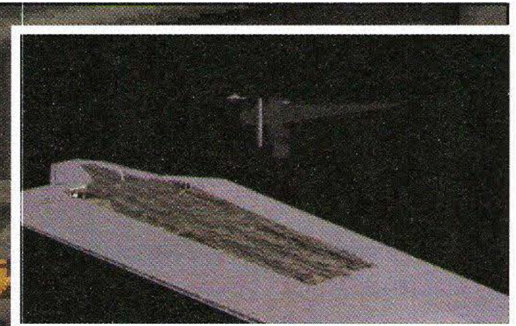


Einigen Planetendesigns liegen Karten der Erde zugrunde (oben).



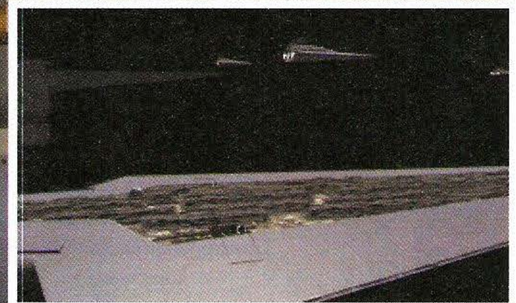


Im Laufe des Spiels treffen Sie auf alle aus den Filmen bekannten Offiziere.



Dark Forces

Die Rach





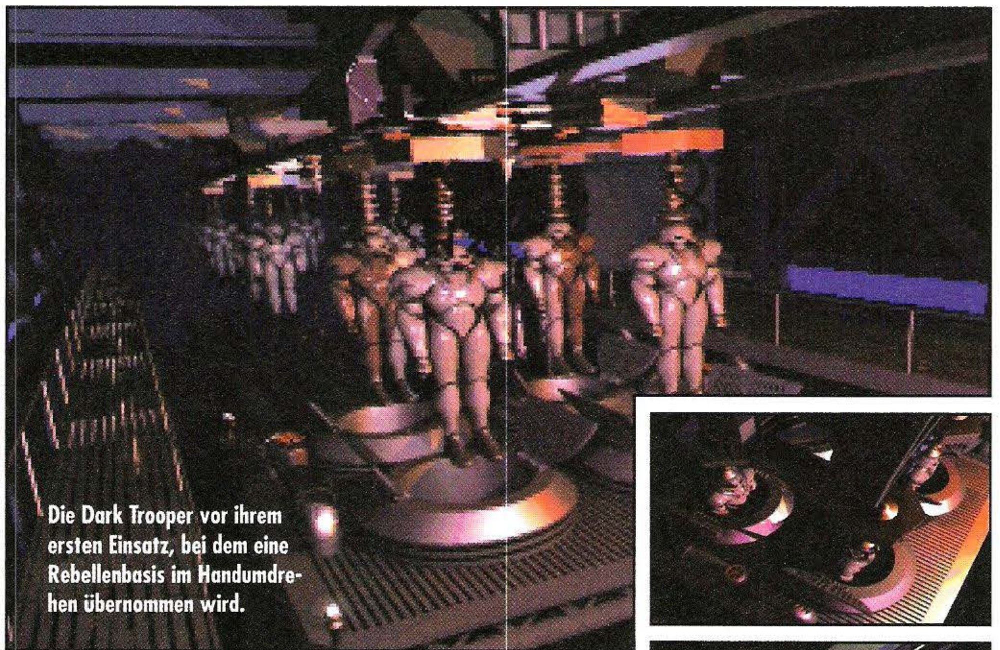




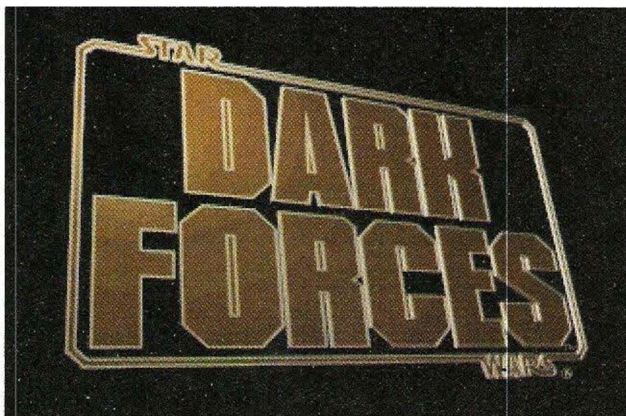




General Mohc und Lord Vader diskutieren, was mit dem Verräter Crix Madine geschehen soll. Sie beschließen, ihn leben zu lassen.



Die Dark Trooper vor ihrem ersten Einsatz, bei dem eine Rebellenbasis im Handumdrehen übernommen wird.















Man trifft auf bekannte Gesichter: Jabbas Krell-Drachen (links), seine schweineähnlichen Wärter (Mitte) und ekelerregende Abwassermonster (rechts).

e der Rebellen

Wenn es einen Preis für das „Genre des Jahres" geben würde, so hätte das klassische 3D-Actionspiel diesen fiktiven Pokal 1994 mit überwältigender Mehrheit zugesprochen bekommen. Seit einigen Wochen gibt es allerdings auf diesem Sektor nur noch wenige Neuerscheinungen zu verzeichnen, so daß man bereits um sein Lieblingsgenre bangen mußte.

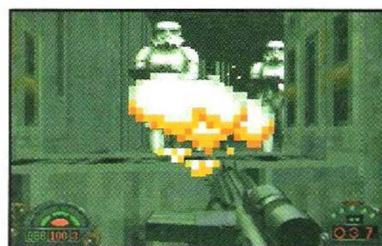
Den Entwicklern von der Skywalker-Ranch ist es zu verdanken, daß in den kommenden Monaten 3D-Actionspiele weiterhin einen großen Teil des Marktes beherrschen werden. Auch wenn unverbesserliche Nörgler nur schwer zu überzeugen sind: Dark Forces ist alles andere als ein billiges Plagiat, es ist die neue Referenz.

Überläufer

Sie schlüpfen in die Rolle von Kyle Katarn, der als ehemaliger Offizier des Imperiums erst seit kurzer Zeit auf der Seite der Rebellen kämpft. Schon nach der ersten Mission kristallisiert sich aber heraus, daß Kyle Katarn blindlings vertraut werden kann, und so übergibt ihm das Oberkommando gleich eine heikle Angelegenheit: der durchtriebene General Mohc arbeitet fieberhaft an der Fertigstellung einer neuen, unbezwingbaren Cyborgklasse. Grund der Besorgnis ist eine erste Demonstration, bei der nur sechs dieser Kampfmaschinen eine kleinere Rebellenbasis in Schutt und Asche legen. In insgesamt 14 Missionen müssen Sie nun versuchen, alle Minen- und Fertigungsanlagen zu zerstören, Zulieferer auszuschalten und schließlich sogar einen riesigen Sternenzerstörer in die Luft zu jagen. Zu Beginn einer Mission bekommt man von seiner Mitstreiterin Jan ein detailiertes Briefing, an dem man klar erkennen kann, daß Dark Forces kein stumpfsinniges Ballerspiel nach bekanntem Strickmuster ist. Da muß beispielsweise eine Mine gesprengt oder ein Peilsender an einem Schmugglerschiff angebracht werden. Das ganze sollte möglichst schnell und ungesehen geschehen, denn schließlich



Nur noch zwei Schildeinheiten. Der nächste Treffer prallt nicht mehr an der Rüstung ab...





Der Restlichtverstärker sorgt für ausreichende Sicht, jedoch lassen sich dann keine farblichen Unterschiede mehr erkennen.



Auf der Suche nach einem verrückten Wissenschaftler muß ein Abwassersystem durchquert werden. Dieser Schalter öffnet die einzelnen Schleusen.



In letzter Sekunde: Dieser Stormtrooper bleibt betäubt liegen und kann dem Spieler in den nächsten Minuten nicht mehr gefährlich werden.

Statement



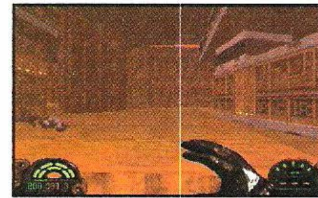
Aufgrund des anspruchsvollen Gameplays, der unschlagbaren Story und der berauschenden Technik setzt sich Dark Forces problemlos vor die Konkurrenz - ohne dabei auf tonnenweise Blut und andere Scheußlichkeiten zurückzugreifen. Taktisches Vorgehen spielt neben schnellen Reaktionen eine große Rolle. Der einzige Kritikpunkt wird echte Actionfans nur wenig interessieren: die Zwischensequenzen hätten quantitativ und qualitativ etwas üppiger ausfallen können - dann hätte Dark Forces ohne weiteres mit dem absoluten Überflieger Wing Commander 3 gleichziehen können.

muß man nach Erfüllung der Operationsziele zum Landeplatz zurück, wo Jan bereits mit dem X-Wing-Fighter wartet. Wer also ständig durch die Gänge rennt und alles unter Beschuß nimmt, was nur im Entferntesten nach Imperialen aussieht, wird bald die Aufmerksamkeit der gesamten Besatzung auf sich lenken. Deshalb empfiehlt es sich, schleichend die nähere Umgebung zu erkunden und mit gezielten Schüssen imperiale Sturmtruppen und Offiziere auszuschalten. Dadurch wird das Spiel auch sehr viel spannender, denn die Widersacher kündigen ihre Präsenz stets mit einem dummen Spruch („Sie verletzen imperiale Gesetze!", „Stop" oder „Blaster auf volle Energie!") an.

In puncto Gameplay sind neben den verschiedenen Fähigkeiten (schleichen, springen, den Blick nach oben und unten richten, rennen und kriechen) auch die diversen Gegenstände hervorzuheben, die man sich im Laufe des Spiels aneignen kann. Mit Eiskrallen können spiegelglatte Ebenen mühelos überquert werden, das Infrarotsichtgerät hilft im absoluten Dunkel und die Atemmaske schützt vor hinterhältigen Gasfallen. Das Automapping wurde ebenfalls brillant in Szene gesetzt: neben einer auf Tastendruck abrufbaren Karte, steht auch eine Art OnLine-Karte zur Verfügung, die einfach über das Spielfeld gelegt wird und deshalb ständig sichtbar ist.



Das Missionbriefing fällt außergewöhnlich umfangreich aus. Neben einer exakten Beschreibung der Ziele findet man hier auch Abbildungen der wichtigsten Personen, Gegner, Gebäude und Objekte.


Ohne Waffe sieht man bei Dark Forces ziemlich blaß aus (links).


Thermaldetonatoren sind sehr wirkungsvoll, lassen sich aber nicht besonders weit werfen: gefährlich (rechts).

Neues Spielgefühl

Ein völlig neues Spielgefühl wird durch die schon erwähnten Fähigkeiten vermittelt. Bei zahlreichen Missionen muß beispielsweise von Plattform zu Plattform gesprungen werden. Besonders spannend wird die Angelegenheit dadurch, daß man bei einem Fehltritt in die Tiefe stürzt und den Aufprall in der Regel nicht überlebt. In diesem Zusammenhang gelangt man schnell an einen Punkt der sowohl positiv als auch negativ beurteilt werden kann: es wird lediglich nach einer erfolgreichen Mission abgespeichert. Das wirkt auf dem ersten Blick natürlich rückschrittlich und ist in Anbetracht der riesigen Level für Gelegenheitsspieler ein nicht zu unterschätzender Kritikpunkt, jedoch wird das Spiel dadurch erheblich packender. Zum Teil sitzt man wirklich mit schweißnassen Händen vor dem Monitor und zittert bei jedem größeren Sprung.

Alle zehn Waffen verfügen über zwei Anwendungsmög-

Die Bewaffnung


Mit den blanken **Fäusten** läßt sich erstaunlich gut kämpfen, gezielte Angriffe stellen kein Problem dar.


Der **Betäubungsphaser** ist die Standardwaffe der Rebellen - das gilt auch für Sondereinheiten.


Das **Sturmtruppen-Lasergewehr** hat eine hohe Schußfrequenz, verbraucht aber auch mehr Munition.


Der **Fusioncutter** ist eigentlich nicht mehr als ein Werkzeug, kann aber auch als Waffe eingesetzt werden.

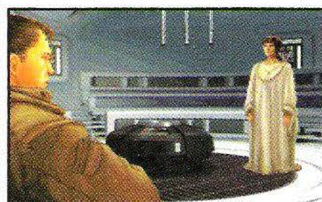

Der tragbare **Granatenwerfer** empfiehlt sich vor allem dann, wenn man großflächig angreifen möchte.

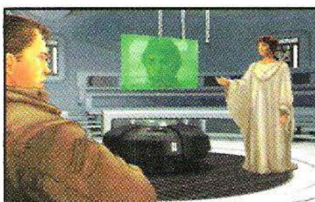
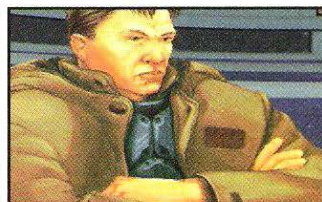

Die **Concussion Rifle** arbeitet mit komprimierten Kugeln ionisierter Luft und erzeugt Schockwellen.


Der **Thermal-Detonator** hat die gleiche Wirkung wie eine Handgranate in unserer Zeit!


Das imperiale **Repeater-Gewehr** kann sowohl einen als auch drei Schüsse auf einmal abgeben.

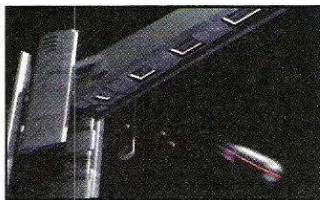

Je nach Tastendruck wird die **Mine** nach einer gewissen Zeit oder auf Berühren ausgelöst.



Zwischensequenzen

Die Qualität der filmähnlichen Sequenzen zwischen den Missionen schwankt von befriedigend bis sehr gut. Die Raumschiffe wirken erstaunlich detailliert und plastisch, obwohl es sich nur um die normale VGA-Auflösung handelt. Sobald aber Personen ins Spiel kommen, wirken viele Grafiken schon sehr pixelig und lieblos animiert.



lichkeiten. Vor allem bei Minen und Thermal-Detonatoren übt das einen gewissen Reiz aus, kann man sich doch oft überlegen, wie man seine Gegner nun möglichst schnell und ohne Risiko aus dem Weg räumt. Weiß man zum Beispiel, daß sich hinter einer Tür eine Armee an imperialen Sturmtruppen befindet, so legt man einfach eine Tretmine ab, öffnet die Tür und verschwindet so schnell wie möglich. Sobald der erste Imperiale auf die Mine tritt, wird sie ausgelöst und explodiert zwei Sekunden später...

Technik vom Feinsten

Das Beste vorweg: Dark Forces ist selbst auf einem konventionellen 486er spielbar. Man muß sich nur mit einem kleineren Bildausschnitt (das Bild erscheint in einer Art Kinoformat) zufrieden geben. Die Missionen überzeugen nicht nur durch phantastisches Leveldesign, sie wirken auch optisch ständig neu und erfrischend: auf dem Eisplaneten pfeift Kyle ein eisiger Wind um die Ohren und in den Minen verschleiert ein rötlicher Dunstnebel die Sicht - man kann den Staub fast schmecken. Außerdem wurden die verschiedenen Lichtverhältnisse brillant realisiert. Bewegt man sich mit der Taschenlampe durch finstere Gänge, so endet der Lichtkegel nicht einfach an einem gewissen Punkt, vielmehr gehen Licht und Schatten nahtlos ineinander über. Die Gegner rekrutieren sich aus den bekannten Star Wars-Filmen: Jabbas Leibwache ist genauso mit von der Partie wie alle imperialen Offiziere und Soldaten. Die Soundeffekte werden jedem passionierten Star Wars-Fan Freudentränen in die Augen treiben. Ob nun Lasersalven oder elektrische Schiebetüren, fast alle Sounds klingen wie im Film und daher vertraut und „realistisch". Bei der musikalischen Untermalung wurde natürlich auf das vorhandene Material zurückgegriffen, auch wenn einige Stücke leicht modifiziert wurden, um sie dem Spiel anzupassen. Obwohl auch der „normale" Sound-Blaster-Sound sehr gut klingt, bekommt der stolze Besitzer einer General Midi-fähigen Karte natürlich allerfeinste Kost geboten.

Oliver Menne ■



Wer nicht blindlings in den nächstbesten Raum hineinläuft, sondern mit Köpfchen nach günstigen Standorten sucht, überlebt viele Gefechte völlig unbeschadet.



Der Hangar ist ein gefährliches Pflaster: hier tummeln sich nicht nur viele Schergen des Imperiums, man kann auch durch einen Fehltritt im Weltall landen.



Ein echter Leckerbissen: Dark Forces hat auch mit Texturen belegte Objekte zu bieten. Hier sehen Sie den X-Wing-Fighter, der Sie nach einer Mission vom Landeplatz abholt.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 70 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

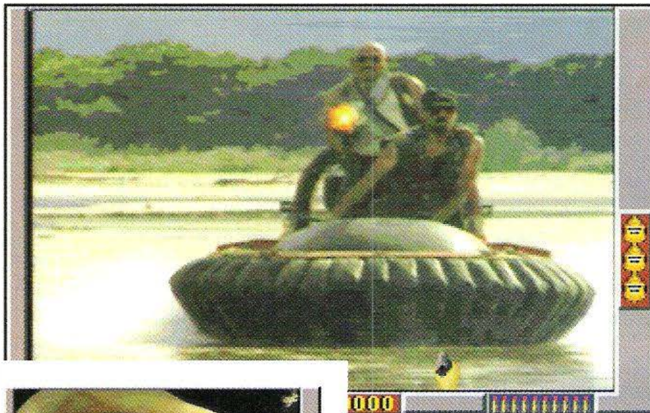
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

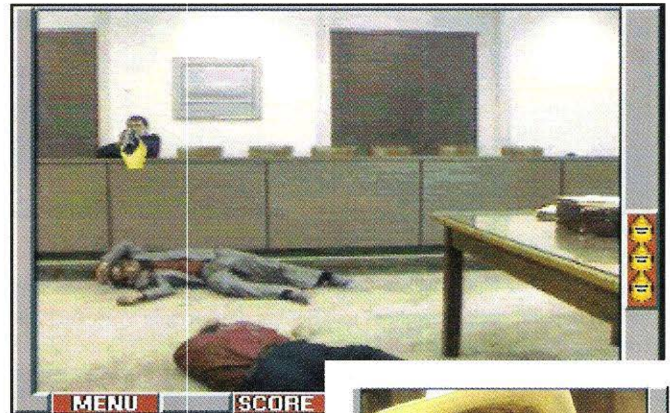
RANKING

3D-Action

Grafik	92%
Sound	93%
Handling	86%
Spielspaß	94%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft







Die richtige Unterhaltung für Dumpfbolzen und Möchtegern-Revolverhelden? Obwohl in den ALG-Spielen nicht viel Hirn steckt, werden Sie trotzdem gut verkauft...

Das alte Spiel - hinter irgendwelchen Gegenständen springen Gegner hervor und lassen dem Spieler nur wenig Zeit, zuerst zu schießen. Links: Eine US-„Politesse"?



Drug Wars

Keine Gefangenen!

Mit friedlichen Aufklärungskampagnen soll man gegen Drogenbarone ankommen? Ach woher denn - mit blauen Bohnen geht´s doch eindeutig schneller. Gerade wenn sich der jüngst durch zwei Indizierungen bekannte Hersteller American Laser Games solch eines Themas annimmt, ist klar, daß die Bösewichte in dem Schießspiel nur eine Sprache verstehen: die von Smith & Wesson.

Das Spielprinzip aller Laser Games ist dasselbe und wird in der Anleitung auch schnell erklärt: „Bei diesem Spiel treffen Sie auf viele Leute, die nichts von der Einhaltung unserer Gesetze halten. Und sie müssen erschossen werden, bevor sie Dich erschießen!". Diesmal geht es um südamerikanische Drogenbosse, denen man den Hintern versohlen soll. Nach einer kleinen Zielübung am Schießstand gehen Sie als frisch ernannter Deputy auch gleich in medias res. In einer Kleinstadt warten zunächst ein paar Routineeinsätze auf Sie: die eine oder andere Whiskybar muß von Drogendealern gesäubert werden und diverse Lagerhäuser sind mit Waffengewalt einzunehmen. Um welchen Stoff es im einzelnen geht, ist nicht so ganz klar und interessiert auch weiter keinen - Hauptsache der Mauszeiger wird schnell genug auf den richtigen Fleck in den Vollbildvideos gezogen. Wenn alle Gegner, die im Laufe der Videoclips hinter irgendwelchen Fässern oder Mauervorsprüngen auftauchen, durch Körpertreffer an beliebigen Stellen beseitigt worden sind, geht es in die nächste Szene. Nachdem man in der Kleinstadt die nötige Duell-Erfahrung gesammelt hat, wird man auf die größeren Fische in den Straßen von Chicago angesetzt. Haben Sie auch diese Aufgabe gemeistert, ohne selbst getroffen zu werden, können Sie Ihren Blutrausch als Polizeibeamter auf Grenzpatrouille ausleben. Zu guter Letzt wird der Spieler mit dem schnellsten und gefährlichsten Mausklick in das Herz Südamerikas versetzt, wo er mit dem goldkettenbehängten Drogenbaron persönlich abrechnen soll.

Thomas Borovskis

Statement



Ein Käufer, der von Drug Wars Spielspaß erwartet, suchtdabei vergeblich nach Zerstreuung: Wie seine Vorgänger ist Drug Wars zwar ein schnelles Spiel, bei dem es auf ein gutes Auge und schnelle Reaktionen ankommt, sehr viel packende Action, die ja vor allem von der Abwechslung lebt, wird allerdings nicht geboten. Trotz aller Kritik gibt es eine feste Fangemeinde, die bis jetzt jedes Schießspiel von American Laser Games mit Begeisterung aufnahm und auch diesmal wieder voll auf Ihre Kosten kommen wird. Leider müssen sich auch eingefleischte ALG-Fans wieder mit der mittelmäßigen Filmqualität zufriedengeben, die hinter dem heute Machbaren weit hinterherhinkt.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 550 MB	Audio

REQUIRED
386, 1 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade-Action

Grafik	68%
Sound	85%
Handling	75%
Spielspaß	67%

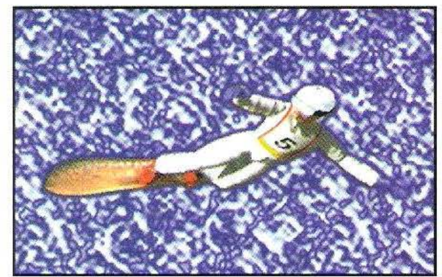
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	ALG
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



Im Hauptmenü täuschen sieben verschiedene Disziplinen viel Abwechslung vor.



Interessant ist die Vier-Spieler-Option, bei der vier Mitspieler gleichzeitig an einem PC sitzen.



Die Snowboardfahrer unter uns werden mit zwei Disziplinen bedacht - keine schlechte Idee.

Superski Pro

Hals- und Beinbruch

Gerade rechtzeitig zum Almauftrieb erscheint die neueste Wintersport-Simulation im Vertrieb von BMG Interactive Entertainment. Superski Pro, programmiert vom französischen Softwarehaus Microids, soll uns an rasante Abfahrten im Pulverschnee erinnern.

Seit dem Olympia-Knüller Winter Challenge von Accolade (1992) haben Ski-Fans vergeblich nach einer Simulation gesucht, die den gestiegenen Ansprüchen PC-verwöhnter Zocker gerecht wurde. Superski Pro kommt diesen Ansprüchen mit reichlich Ausstattung entgegen: Bis zu vier Spieler können sich in sieben verschiedenen Wintersportdisziplinen messen; alle Pisten werden aus der Third-Person-Perspektive in Echtzeit berechnet und sollen somit ein besonders packendes Fahrgefühl vermitteln. Unter den einzelnen Disziplinen kann man sich auch als Nicht-Wintersportler etwas vorstellen: Slalom, Riesenslalom, Abfahrtslauf, Skispringen und Bobfahren. Für Snowboardbegeisterte wurden „Snowboard Riesenslalom" und „Snowboard Spezial" beigepackt. Die Möglichkeiten der CD-ROM wurden auf den ersten Blick ganz gut ausgenutzt: neben einem netten Intro wird der Spieler zwischen den Rennen von einem digitalisierten Fernsehansager bei Laune gehalten, der die Leistungen der Teilnehmer ebenso wie die Preisverleihungen kommentiert.

Quadro-Split-Screen

Bis auf das Bobfahren und Skispringen ähneln natürlich alle Wettbewerbe einander. Der Spieler sieht seine Spielfigur von hinten und steuert deren Bahn durch Rechts- oder Linksbewegungen mit Joystick, Tastatur oder Maus. Beim Bobfahren ist es leider relativ schwer, seinen Schlitten in der Eisbahn zu halten, und das Skispringen ist dank der zu kurz geratenen Anleitung eine Wissenschaft für sich. Mit etwas Übung kann man sich aber an die ungenaue Steuerung gewöhnen und die beiden Meisterschafts-Modi „Große Meisterschaft um den großen Pokal" und „Einfache Meisterschaft" erfolgreich hinter sich bringen. Wer gerne mit anderen Spielern wetteifert, kann dann auch auf eine durchdachte Multiplayer-Option zurückgreifen: Im Split-Screen-Modus ist es dabei sogar möglich, zu viert auf einem Bildschirm gegeneinander anzutreten. Leider reicht die Rechenpower eines Pentiums nur knapp, die 3D-Grafik in den vier Spielfenstern einigermaßen flüssig aufzubauen.

Thomas Borovskis ■



Statement

Alles in allem ist Superski Pro bestimmt kein schlechtes Spiel, an den Innovationsgrad des betagten Winter Challenge kommt es aufgrund der hakeligen Steuerung (Achtung! Frustfaktor!) und der relativ unspektakulären Grafik aber nicht heran.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 100 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
1-4 Spieler gleichzeitig

RANKING

Sportspiel

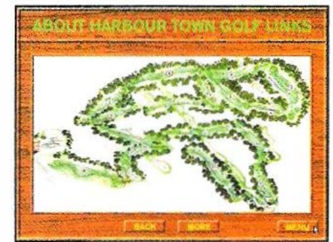
Grafik	68%
Sound	69%
Handling	45%
Spielspaß	55%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microids
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Picture Perfect Golf

Foto-Modell

Warum lange herumrendern, wenn man auch gleich „echte" HiRes-Fotos in eine Golfsimulation einbauen kann? Das werden sich auch die Lyriq-Programmierer gedacht haben, die den berühmten kalifornischen Harbour Town-Platz aus über 1.200 Perspektiven auf CD-ROM bannten.

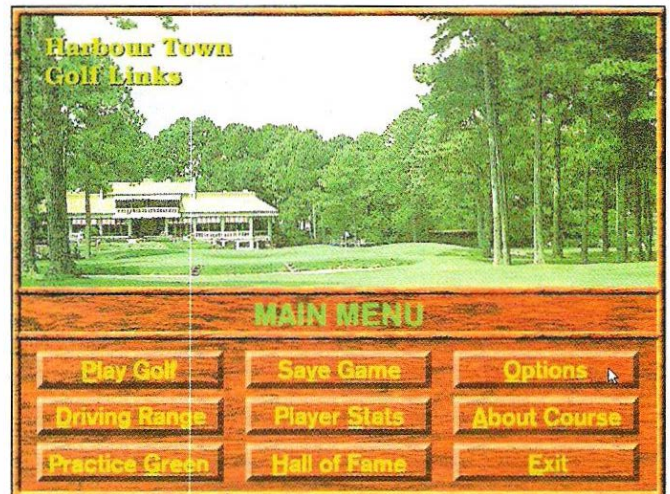


Geht einmal der Überblick verloren, kann man sich auf der Karte neu orientieren.

Picture Perfect Golf bricht mit einem ungeschriebenen Gesetz dieses Genres. Während bei allen anderen Spielen ein gefilmter Golfer den Schläger schwingt, sieht man den 18-Loch-Kurs diesmal aus der First-Person-Perspektive. Ein entscheidender Vorteil sind dabei die verschwindend geringen Ladezeiten: Wo nichts berechnet wird, müssen lediglich die PCX-Grafiken in den Speicher gehievt werden - was auch jedes herkömmliche Malprogramm fertigbringt. Der Verpackungstext will uns das originellerweise als „Virtual Reality Technique" verkaufen. Steuerung und Bildschirmaufbau haben sich die Designer fast 100%ig bei Links abgeguckt. Auch die Geräuschkulisse („Good shot") kommt einem bekannt vor.

Etwas seltsam mutet indes das Verhalten des Golfbällchens an, das sich erst gar nicht die Mühe macht und optisch kleiner wird, wenn man es mehrere hundert Yards über den Fairway drischt. Durch den fehlenden 3D-Eindruck (ein zuschaltbares Gitter wird schmerzlich vermißt) avanciert das Golfen zum reinen Glücksspiel. Gewichtigster Nachteil: Bereits beim zweiten Durchgang verliert Picture Perfect Golf merklich an Reiz; die professionellen Fotos können die mangelnde Optionsvielfalt nicht kompensieren. Ein einziger Golfplatz ist zudem etwas dürftig.

Petra Maueröder ■

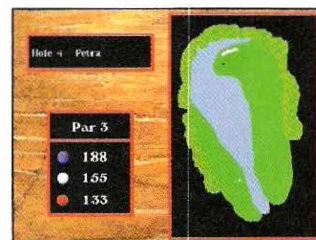


Das übersichtliche Hauptmenü ist der Ausgangspunkt für Ihre Aktivitäten.

Statement



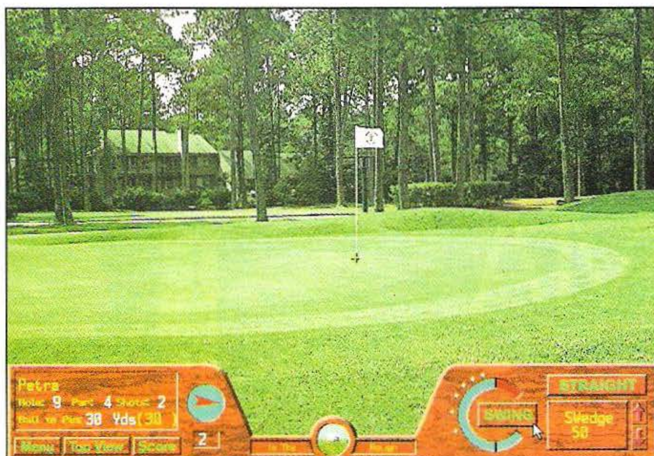
Das war zu befürchten: Nachdem Electronic Arts und U. S. Gold bereits ihre Paparazzi auf die Golfplätze dieser Welt geschickt haben, schwärmt nun auch die Konkurrenz aus. Zu denken gibt mir die Tatsache, daß die Spiel-Designer offenbar mehr auf gute Schnappschüsse erpicht waren als auf ein akkurates Gameplay. PGA Tour Golf 486 und Links 386 Pro bleiben wegen der genannten Handicaps ihres Herausforderers die Champions in der Königsdisziplin.



Vor jedem neuen Schlag wird die gesamte Bahn und die aktuelle Position eingeblendet.



Wie viele Bälle haben wir denn heute wieder in den Sand gesetzt? Die ausführliche Statistik verrät es uns.



Beim Putten treten die Mängel des Programms besonders deutlich zutage, weil es keinerlei Anhaltspunkte über eventuelle Bodenunebenheiten gibt.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 340 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Golfsimulation

Grafik	85%
Sound	60%
Handling	80%
Spielspaß	61%

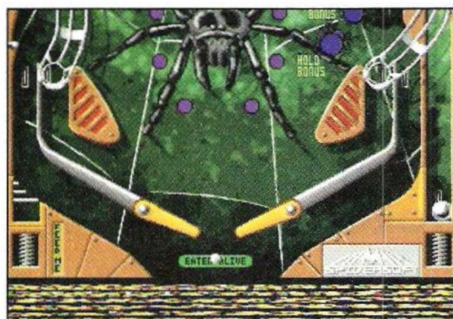
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Lyriq
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend

Pinball Fantasies deLuxe

Pinball Mania

Wer Flipper mag, kommt an 21st Century nicht vorbei. Pinball Fantasies gibt es jetzt als deLuxe-Version.

Nachdem erst kürzlich eine Datendiskette zu Pinball Dreams erschienen ist, kommt nun auch die um vier Tische erweiterte deLuxe-Version von Pinball Fantasies auf den Markt. Neben den schon bekannten Tischen Party Land, Speed Devil, Billion $ Game Show und Stones & Bones sind jetzt auch Tarantula, Jailbreak, Kick-off und Jackpot mit von der Partie. Die einzelnen Tische sind von der gleichen hohen Qualität wie die Vorgänger und bieten erstmals Multibälle. Jeder Tisch verfügt über mehrere Flipper und kann in seiner Neigung und der Feder- und Tiltempfindlichkeit frei nach dem eigenen Geschmack eingestellt werden. Wie auch jeder andere Flipper von 21st Century ist Pinball Fantasies deLuxe wieder 100% empfehlenswert. Die acht verschiedenen Tische mit ihrem sehr realistischen Verhalten sind der Konkurrenz mit oftmals nur einem Tisch auf jeden Fall vorzuziehen. An Psycho Pinball kommt es jedoch trotzdem nicht heran.



Lars Geiger ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 6 MB	Audio

REQUIRED: 386, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED: 486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER: keine Multiplayer-Option

RANKING – Flippersimulation

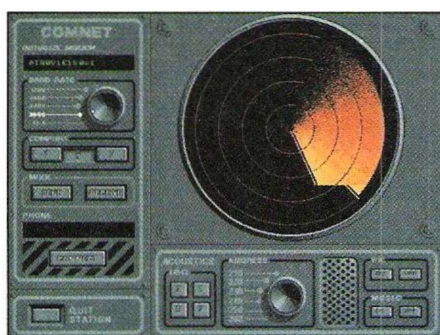
Grafik	86%
Sound	84%
Handling	85%
Spielspaß	86%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	21st Century
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ungenügend

5th Fleet

Veraltet

Taktiker erwarten von einem Strategiespiel komplexes Gameplay, die Masse bevorzugt einfaches Handling.

Als Befehlshaber über eine amerikanische Flotte stehen Ihnen vier verschiedene Einheitstypen zur Verfügung: U-Boote, Bodentruppen, Schiffe und Flugzeuge. Gezogen und geschossen wird rundenweise. Der Gag bei der Sache ist, daß beide Spieler - ob nun der Computer oder ein menschlicher Mitspieler - ihre Befehle für jeden Typ nacheinander abgeben, so daß ein Zug wiederum in sechs Phasen unterteilt wird. Sämtliche Einheiten entsprechen realen Ebenbildern aus aller Herren Länder, ihre Bewaffnung und Fähigkeiten sind relativ authentisch übernommen worden. Daraus ergibt sich ein recht klares Bild über die taktischen Anforderungen. Das dickste Schlachtschiff nützt nichts, wenn einer der Grauen Wölfe sich anschleicht und heimtückisch zuschlägt. Leider entpuppt sich die Steuerung als nicht gerade benutzerfreundlich. Man muß sich durch unübersichtliche, ständig wechselnde Menüs arbeiten, um dann vielleicht festzustellen, daß die geplante Aktion aus dem einen oder anderen Grund nicht realisierbar ist. In puncto Grafik und Sound hinkt 5th Fleet etwa zwei Jahre dem heutigen Standard hinterher. Doch schlägt sich das bei einem Strategiespiel natürlich nur bedingt in der Gesamtwertung nieder, funktionell ist die Grafik nämlich allemal. Nimmt man Panzer General als Referenz, kommt man unweigerlich zu dem Schluß, daß 5th Fleet bestenfalls zweitklassig ist. Riesiger Bonuspunkt: sollten sich wirklich zwei gleichgesinnte Hardcore-Strategen begegnen, können sie ein Spielchen über Modem wagen.



Weder Grafik noch Gameplay entsprechen bei 5th Fleet den momentanen Anforderungen.

Alexander Geltenpoth ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 12 MB	General Midi
CD 10 MB	Audio

REQUIRED: 386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED: 386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER: Null-Modem, Modem

RANKING – Strategiespiel

Grafik	50%
Sound	35%
Handling	50%
Spielspaß	50%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Avalon Hill
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend

Bolo

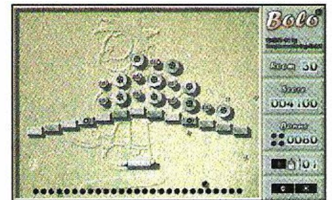
Arkanoid für Profis

Wirklich revolutionäre Spielideen findet man nur noch selten. Zu viele Genres werden mittlerweile in allen möglichen und unmöglichen Variationen abgedeckt.

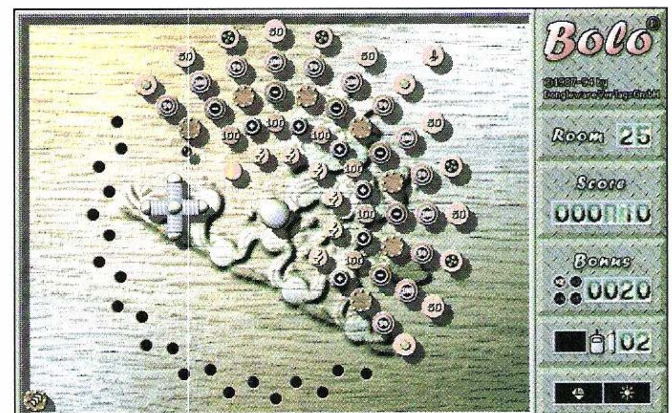


So gesehen, ist die Idee hinter Bolo nicht gerade neu, doch in der vorliegenden Art hat wohl noch keiner Arkanoid gespielt. Mit der Maus wird ein kleiner Schläger über den Bildschirm gesteuert, mit dem eine Kugel gegen über 50 verschiedene Arten von Steinen geschlagen werden kann. Doch im Gegensatz zu Arkanoid kann der Schläger per Maus frei über die gesamte Spielfläche bewegt werden, und die Kugel gehorcht streng den unterschiedlichsten physikalischen Gesetzen. Mal wird sie von der Schwerkraft nach unten gezogen, mal kreist sie in einer Umlaufbahn um einen bestimmten Stein oder bewegt sich wie in Arkanoid in vollkommener Schwerelosigkeit. Das Gameplay kommt dabei aber keineswegs zu kurz, Bolo wird niemals unfair oder unberechenbar. Auf der CD-ROM befinden sich neben den Spieldaten über 30 Minuten Audiomusik, die genauso wie die Hintergrundmusik des Spiels einen meditativen Charakter hat. Wem Oxyd Magnum gefallen hat, der wird Bolo sicherlich auch sofort in sein Herz schließen. Die insgesamt 50 Levels überzeugen durch übersichtlichen Aufbau und können für viele Stunden an den Bildschirm fesseln.

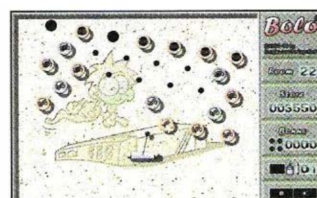
Lars Geiger ■



Bei diesem Level ist die Ähnlichkeit zu Arkanoid unverkennbar.



Arkanoid für Erwachsene! Bolo erfordert nicht nur eine Menge Fingerspitzengefühl, sondern verlangt auch ein wenig physikalisches Verständnis.



Die Oxyd-Macher haben sich bei den Grafiken einiges einfallen lassen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 8 MB	General Midi
CD 300 MB	Audio

REQUIRED
386, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Denk-/Arcadespiel

Grafik	76%
Sound	89%
Handling	88%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Dongle Ware
Preis	ca. DM 69,-
CD-Advantage	ausreichend

Hugo

Kasperltheater

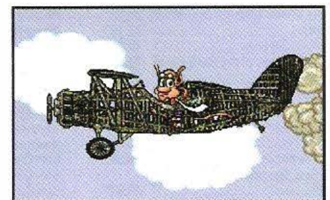
Tag für Tag ärgern wir uns mit den Telefonkandidaten der Hugo-TV-Show auf Kabel 1 über die offensichtlich recht ungenaue und fehlerintolerante Steuerung der interaktiven Gameshow. Wer sich schon immer mal selbst blamieren wollte, aber nie bis zu den Moderatorinnen durchkam, hat nun Grund zur Freude: Vier Spiele aus Hugo sind nun für den PC erhältlich.



Macht fast schon Spaß: die Bergwanderung verzichtet auf Tastatur-Blackouts. Wunderdinge darf man sich aber trotzdem nicht erwarten.

Bereits die Installation bereitete Grund zur Freude: zwei Disketten konnte das INSTALL-Programm nicht lesen, erst das manuelle Kopieren auf die Festplatte erlaubte einen fehlerfreien Programmstart. Danach aber beglückt Hugo den Spieler mit einer beispiellos scheppernden Sprachausgabe, auf die Umsetzung der TV-Musik wurde erfreulicherweise verzichtet. Auch die Animationen der Zwischensequenzen ließen schnell jegliche Sorgen verschwinden, das Programm könne eventuell halbwegs moderne Grafikkarten überfordern: außer einem Augenrollen und den beweglichen Fingern von Hexana belastet nichts die heimische Rechenpower.
Das Spiel besteht immer aus zwei Szenerien, nach dem Bestehen der Zug- oder Waldsequenz geht es direkt weiter zur Berg- oder Flugzeugszene. Die gewünschten Szenen kann der Spieler vor dem eigentlichen Spielstart auswählen. Nach den nicht abbrechbaren Zwischensequenzen geht es dann aber endlich los: Wie auch beim Original kommt es hier darauf an, im richtigen Sekundenbruchteil die richtige Cursortaste zu drücken, um schlagenden Bäumen, sprengstoffbeladenen Ballons oder unzähligen Dampfloks auszuweichen. Schön, daß Interactive Television Entertainment so viel Wert darauf gelegt hat, möglichst nicht von der Fernsehversion abzuweichen - auch auf dem PC macht Hugo nicht immer das, was man ihm befohlen hat, auch registriert er keinesfalls jedes Tastaturkommando.

Harald Wagner ■



Macht man bei der Flugsequenz zu viele Fehler, so gerät der Doppeldecker in Brand (?) und stürzt ab.



Im Fernsehen ist Hugo zumindest beim jüngeren Publikum der absolute Renner.



Genauso schlecht zu steuern und ebenso unlogisch wie im Original: Hugos Waldlauf. Spannungslos und völlig unmotivierend!

Statement



Positiv bleibt bei diesem Spiel eigentlich nur anzumerken, daß es selbst auf ältester Hardware läuft; sogar der EGA-Modus wird unterstützt. Auch an echte Fans wurde gedacht: zusätzlich zur TV-Version gibt es noch die sogenannte Arcade-Version, die mit etwas längeren Levels aufwartet. Aber auch das zieht die Karre nicht mehr aus dem Dreck!

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 9 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
8086, 640 KB RAM

RECOMMENDED
386, 640 KB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

TV-Action

Grafik	40%
Sound	30%
Handling	15%
Spielspaß	22%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ITE
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Rally Championships

Getriebeschaden



Die Zahl der Arcade-Spiele auf dem PC nimmt drastisch zu. Mit Rally Championships macht Flair dem seit einigen Wochen erhältlichen Power Drive Konkurrenz.

Autorallys erfreuen sich wachsender Beliebtheit. Mit riesengroßen Autosprites, vielen verschiedenen Strecken und einem butterweichen Scrolling versucht auch Flair Software, diesen Markt für sich zu gewinnen. Trotz der schon genannten Vorteile konn das Spiel leider nicht ganz überzeugen. Das Autosprite ist so groß, daß man fast nicht rechtzeitig erkennen kann, wann die nächste Kurve kommt und in welche Richtung sie geht. Bei Sprüngen über Erdhügel wird der Zeitpunkt des Absprungs definitiv falsch dargestellt, und auch das Kurvenverhalten der Wagen bei 200 Sachen ist mehr als fragwürdig. Für ein Actionspiel zu lahm, für eine Simulation zu unrealistisch, also: lieber mit MicroMachines eine Partie zocken, das ist überhaupt nicht realistisch und macht wahnsinnigen Spaß!

Lars Geiger ■





Sprites zu groß, Strecke zu klein: die Grafik ist nicht schlecht, beeinträchtigt aber das Gameplay.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 21 MB	Audio

REQUIRED: 386, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED: 486, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER: keine Multiplayer-Option

RANKING – Rennspiel

Grafik	67%
Sound	58%
Handling	45%
Spielspaß	44%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Flair Software
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ungenügend

Whizz

Hasenfuß

Gewöhnlich spielen Jump & Runs in einem zweidimensionalen Raum. Whizz hingegen versucht, den Kunden mit isometrischer Darstellung in seinen Bann zu ziehen.



Aufgrund der niedlichen Grafik und des geringen Schwierigkeitsgrads eignet sich Whizz besonders für Kinder. Erwachsene können mit diesem Produkt nur wenig anfangen.

Sie schlüpfen in die Rolle eines kleinen Hasen, der auf der Flucht vor einer fiesen Ratte ist und sich durch viele verschiedene Welten mit vielen Rätseln retten muß, bis er in seine Lieblingswelt Gamesville kommt. Schwachsinnig wie immer präsentiert sich die Hintergrundstory von Whizz, einem Spiel, in dem Sie obengenannten Hasen durch isometrisch dargestellte Levels steuern. In jedem Level müssen Sie mehrere Rätsel lösen, um Türen zu öffnen oder Gegner zu töten. Für kleine Kinder ist Whizz sicherlich ein netter Zeitvertreib, aber für den schon etwas älteren Spieler ist das Game zu kindisch und anspruchslos. Wer auf der Suche nach einem guten Jump & Run ist, sollte zunächst Cool Spot oder Aladdin unter die Lupe nehmen - auch wenn diese Spiele ein wenig teurer sind.

Lars Geiger ■





Wer gerne in Erinnerungen schwelgt, wird mit Whizz sicherlich den Spieleklassiker Q-Bert verbinden. Hier handelt es sich aber um ein Jump & Run.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 0 MB	General Midi
CD 5 MB	Audio

REQUIRED: 386, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED: 386, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER: keine Multiplayer-Option

RANKING – Jump & Run

Grafik	65%
Sound	60%
Handling	50%
Spielspaß	54%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Flair Software
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ungenügend



Renegade - Battle for Jacob´s Star

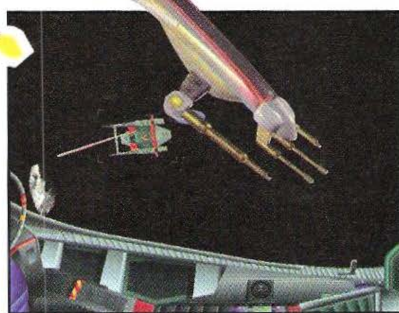
Reines Kupfer

Anhand des Demos von Battle of Jacob´s Star (CD 2/95) haben Sie sich vielleicht schon ein eigenes Bild davon gemacht, wie sehr sich das Spiel und Wing Commander 3 ähneln. SSI hat es tatsächlich geschafft, eine Grafik-Engine zu entwickeln, die mit der SuperVGA-Grafik von Wing Commander mithalten kann. Fragt sich nur noch, was für ein Spiel dahinter steckt...

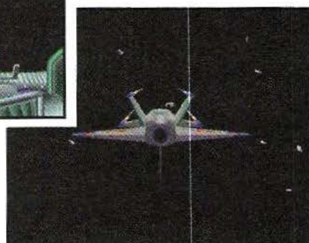
Der Name Renegade dürfte bis jetzt höchstens einer kleinen Fangemeinde von Rollenspielern bekannt sein. Renegade - Battle for Jacob´s Star basiert zwar auf dem überwiegend in den USA verbreiteten DASA-Regelsystem, hat aber keinerlei Ähnlichkeit mehr mit dem zugrundeliegenden Rollenspiel. Zusammengefaßt besteht Ihre Aufgabe in dem 3D-Actionspiel ganz einfach darin, bestimmte Sektoren eines Sonnensystems von einfallenden feindlichen Raumschiffen zu befreien. Mit einem gut bewaffneten Raumschiff und einer variablen Anzahl von Wingmen rücken Sie diesmal den TOGs auf den Pelz. Die TOGs - das steht für „Terran Overlord Government" - möchten sich den Jacob´s Star unter den Nagel reißen, und an Ihnen liegt es, das zu verhindern.

Im Cockpit nur gewohnte Anblicke: Den Radarschirm kennt man von Elite, und auch sonst kommt nichts Neues hinzu.



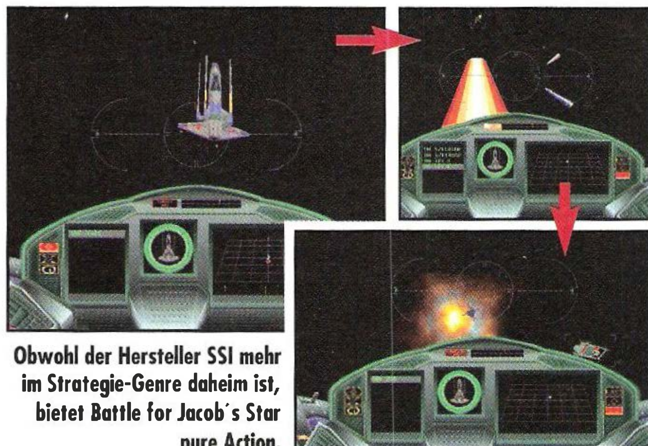


Die Textures auf den Raumschiffen sind wirklich gelungen und lassen die Super-VGA-Grafik von Wing Commander 3 teilweise hinter sich liegen.



Ganz der Papa!

Battle for Jacob´s Star gliedert sich, ähnlich wie WC3, in einzelne Missionen mit drei oder vier Waypaints. Das Ablaufschema ist jedesmal dasselbe: Sie holen sich Ihre Instruktionen von der Starfleet Command ab, wählen sich das am besten geeignete Schiff und die richtige Bewaffnung aus und bestimmen anschließend Ihre Flugbegleiter. Wenn alle Vorbereitungen getroffen wurden, geht´s ab in den Weltraum. Dort finden Sie dann alle Merkmale vor, die den Ausdruck „Wing Commander-Clone" rechtfertigen: Das Cockpit erinnert an WC3, die Raumschiffe sind ähnlich, die Steuerung ist fast dieselbe und der Missionsablauf gleicht ebenfalls dem Motto „Aufspüren und Zerstören". Leider reicht Renegade in allen Belangen nicht ganz an das Original heran: Die Grafikroutinen sind nicht ganz so schnell, die aufdringliche Techno-Musik paßt überhaupt nicht zum Spielgeschehen, die Sprachausgabe stockt, sobald Schüsse fallen, und die Ladezeiten von Mission zu Mission nehmen auf manchen Rechnern sogar mehrere Minuten (!) ein.



Obwohl der Hersteller SSI mehr im Strategie-Genre daheim ist, bietet Battle for Jacob´s Star pure Action.

Statement

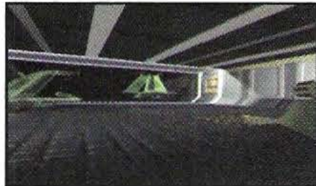


SSI hat gezeigt, daß man auch mit einem Bruchteil der Entwicklungskosten von WC 3 ein Spiel entwickeln kann, das in einigen Belangen (fast) an das Original heranreicht. Soviel Lob muß man ihnen zugestehen. Aber es bedarf einer kritischeren Betrachtung: Erst jetzt wurde uns klar, wie wichtig die Filmszenen in WC3 für den gesamten Spielspaß sind. Bei Renegade hat man mangels erzählerischer Komponenten den Eindruck, daß eine Mission der anderen gleicht - schon nach zwei Stunden Spielzeit kommt Langeweile auf. Der Spieler kann so gut fliegen wie es nur geht, es kommt einfach nichts Neues. Bei genauerer Betrachtung kommen noch mehr Fehler zum Vorschein: Bugs im Grafiksystem, viel zu wenig verschiedene Raumschiffe und eine ungenügende Gegnerintelligenz.





Die Intros und Zwischensequenzen sind relativ unspektakulär und weniger aufwendig. Die Motivation des Spielers leidet spürbar darunter.





Auch wenn die Angreifer anders aussehen: dem Spiel mangelt es allgemein an Abwechslung, eine Mission ist wie die andere.

Ermüdung

Nicht von WC3 übernommen ist ein rollenspielähnliches Charaktersystem, in das alle Piloten eingeteilt werden. Die Fähigkeiten jedes einzelnen Mitstreiters werden anhand von Skalen eingestuft. Die Erfahrungspunkte beispielsweise steigen, je mehr Missionen ein Pilot erfolgreich hinter sich gebracht hat. Dafür steigt aber auch der „Ermüdungswert", wenn ein und derselbe Pilot ununterbrochen als Wingman ausgewählt wird - jeder braucht eben mal eine Pause.

Ansonsten lassen sich nicht mehr viele Unterschiede zum „Original" ausmachen: Die Musik kommt zwar direkt von der CD, ist aber bei weitem nicht so gut wie die General Midi-Unterstützung von WC3. Außerdem kann man seinen Spielstand nicht beliebig oft speichern, was den Spieler aber weiter nicht zu kümmern braucht, da die Gegnerintelligenz sowieso viel zu niedrig ist, um einen halbwegs joystickfirmen Spieler zu erschrecken.

Thomas Borovskis ■



Im Holo-Space, dem eingebauten Simulator, sammelt man Erfahrung mit seinem Fighter.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 15-60 MB	General Midi
CD 350 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, Singlespeed CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 486, 8 MB RAM, Quadspeed CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action

Grafik	83%
Sound	60%
Handling	65%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Software-Hersteller aus dem deutschsprachigen Raum können nicht nur Wirtschaftssimulationen und Fußballspiele entwickeln, sie sind zu weit mehr in der Lage. Bislang wagte nur noch niemand, den eingeschlagenen Weg zu verlassen und gegen den Strom zu schwimmen.

Prototype

Warm Up!

Das mittlerweile durch gute und überaus solide Arbeit bekannte österreichische Entwicklungsteam Neo (Whale`s Voyage und Der Clou!) möchte nun unter Beweis stellen, daß Actionspiele nicht immer aus Übersee kommen müssen.
Bei diesem Genre ist die Story naturgemäß wenig originell: erbarmungslose Aliens bedrohen wieder einmal mit oll ihren verfügbaren Streitkräften die Erde. Der interstellare Krieg scheint verloren, doch findige Wissenschaftler konstruieren in letzter Sekunde einen Prototypen (Titel des Spiels), der mit allen technischen Finessen und modernen Waffensystemen ausgestattet ist. Es ist nicht schwer zu erraten, wer als Pilot für dieses sagenhafte Raumschiff auserkoren wurde...

Prototype spielt sich generell wie jedes andere Actionspiel. Sie fliegen per Tastatur oder Joystick über einen von links nach rechts scrollenden Bildschirm und bollern alles ab, was nicht rechtzeitig aus der Schußlinie kommen kann. Extras und Smartbombs dürfen da natürlich nicht fehlen. Hinter den verschiedenen Sonderwaffen steckt jedoch ein ganz besonderes Prinzip: Geschossen wird, wie mittlerweile üblich, mit STRG, und mit SHIFT läßt sich das gewünschte Geschütz auswählen. Der Clou: Hält man die Feuertaste gedrückt und wählt dann eine andere Waffe aus, so wird diese nur im Hintergrund aktiv, d. h. sie kann durch diverse Extras aufgeladen bzw. verbessert werden. Gewechselt wird erst, sobald man die Feuertaste für einen Augenblick losläßt.
Einen riesigen Bonuspunkt kann Prototype im Bereich des Leveldesigns verzeichnen: im Gegensatz zu anderen Ballerspielen, bei denen man sich nur das ständig gleiche Schema verinnerlichen muß, ändert sich bei Prototype der Ablauf von Spiel zu Spiel - durch eine interne Berechnung werden die Aliens so plaziert, daß das Spiel niemals unfair oder unlösbar wird.

Grafikzauber

In puncto Grafik haben die Österreicher teilweise wahre Wunderdinge geleistet. Erstmals werden in einem PC-Spiel sechs Parallaxebenen dargestellt und fließend gescrollt. Die Rechenanforderungen schnellen dadurch aber kaum in die Höhe. Ist das Spiel in voller Detailstufe auf einem 386er zu langsam, so muß man nur die Anzahl der Parallaxebenen ein

Die Waffen

Prototype bietet vier verschiedene Waffen mit unterschiedlichen Schußstärken an.



Maschinengewehr
Das Maschinengewehr hat eine hohe Schußfrequenz, deckt aber nur einen Teil des Bildschirms ab.



Rote Bälle
Dieses laserähnliche Geschütz feuert recht langsam, läßt aber keinen Fleck am Screen unbedacht.



Feuerstrahl
Der Feuerstrahl empfiehlt sich nur in seltenen Fällen, z. B. wenn viele Aliens in Formation fliegen.



Raketen
Die Raketen suchen sich Ihr Ziel selbständig, sind aber im „Nahkampf" eher sinnlos und riskant.



Die Raketen gehören zu den hinterhältigsten Waffen der Aliens. Sie zappeln kurze Zeit in der Luft und rasen dann per Hitzesucher auf den Spieler zu.





Mit voll ausgebauten Waffen läßt es sich natürlich erheblich einfacher gegen die Aliens kämpfen (oben); ein Endmonster greift an (rechts).

wenig herunterschrauben, und schon ist das Spiel selbst auf diesem Rechner ausreichend schnell. Die Animation der Gegner kann sich ebenfalls sehen lassen, und die teilweise bildschirmfüllenden Endmonster wirken besonders atemberaubend. Darüber hinaus wurden dem Spiel einige Vor-, Zwischen- und Endsequenzen gegönnt, die mit einer Silicon Graphics Workstation erstellt wurden und für die nötige Atmosphäre sorgen. Musikalisch gibt sich Prototype bewußt rockig. Die gewöhnlichen Techno-Beats wurden kurzerhand über Bord geworfen und durch fetzige Gitarrenriffs ersetzt. Diese wurden bei einer kleinen Jam Session von Hannes Seifert eingespielt.

Oliver Menne ■

Statement



Prototype bietet technisch alles, was das Herz eines Actionspielers begehrt. Schnelle Grafik, rasanter Spielfluß und treibende Gitarrenriffs fesseln stundenlang vor den Bildschirm. Einen absoluten Volltreffer hat Neo jedoch mit der Save-Option geschaffen, denn zu jedem Zeitpunkt kann der Spielstand gespeichert und später fortgesetzt werden.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 300 MB	Audio

REQUIRED
386, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Actionspiel

Grafik	80%
Sound	89%
Handling	85%
Spielspaß	84%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	NEO Software
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

VR

Hallo Rainer!
Der Grund meines Schreibens ist der in der Ausgabe 4/95 beschriebene Zeitungsartikel (im Leserbrief von Marco). Ich schließe mich ja Eurer Meinung an, daß dieser „Theologe" im allgemeinen übertreibt. Trotzdem hat er im Ansatz, auch wenn er sehr klein ist, recht: es gibt Computersysteme, die eine gewisse Art der Sucht hervorrufen können. Dabei meine ich Systeme, welche den Spieler, in Fachkreisen auch Zocker oder Gamer genannt, von der Realität abschirmen. Du wirst es sicher schon erraten haben, die Rede ist von den Virtual Reality-Systemen. Ich bin der Meinung, daß solche Systeme den Spieler der Realität entziehen können. Ich meine damit nicht die Automaten, die man in einem VR Café finden kann, denn dort findet man, spätestens wenn das Geld „verzockt" ist, zur reellen Umwelt zurück. Auch das neue System I-Glasses kommt nicht in Frage, da man laut Markus Krichel immer sein Umfeld im Auge behält. Ich meine damit Virtual Reality-Helme wie den Forte VFX1. Diese Helme kann man im Geschäft kaufen und an den Heimcomputer anschließen. Sicher, jetzt ist solch ein Helm noch zu teuer für Otto Normalspieler, aber was könnte es für Folgen haben, wenn man den Helm für DM 200,- im Laden kaufen kann und er zur Standardausstattung eines jeden PC wird? Wenn man mit dem VFX1 ein Spiel wagt, ist man von der Realität total abgeschnitten, und es kann passieren, daß man Konstanten wie z. B. die Zeit total vergißt (Zitat aus dem Testbericht vom M.K., Ausgabe 8/94). Manche werden jetzt natürlich sagen, daß, wenn man schon nur noch den „Bildschirm" sieht, man wenigstens hört, was um einem herum passiert. Das ist aber auch nicht möglich, da der Helm über eingebaute Lautsprecher verfügt, so daß man nur noch die Musik des Spieles hört. Eine viel größere Gefahr bei VR-Systemen stellt die mögliche Flucht in eine andere, wenn auch nur virtuelle Welt dar. Natürlich trifft dieser Punkt nicht auf jeden zu, aber es gibt mit Sicherheit auch Menschen, welche der realen Welt zu entfliehen versuchen, da sie mit ihren Problemen nicht fertig werden. Solche VR-Systeme stellen für diese Menschen eine ideale Möglichkeit dar. In dieser virtuellen Welt gibt es die „realen Probleme" nicht. Der Spieler ist Herr über das Geschehen und kann 100%ig selbst entscheiden, was er tut und was er lieber sein läßt (sofern er das Spiel beherrscht). Auf diese Weise kann es beim Spieler dazu kommen, daß er bei einem Problem, das er nicht so leicht lösen kann, sofort in die virtuelle Welt flüchtet. Wenn es zur Gewohnheit wird, kann es tatsächlich zur Isolierung kommen. Der Spieler verbringt dann seine Zeit lieber zu Hause mit dem Computer, als mit Freunden und anderen Mitmenschen. Ebenso werden seine Probleme nicht von alleine gelöst, so daß im schlimmsten Fall ein sozialer Abstieg möglich ist. Sicher, es betrifft zur Zeit nur eine kleine Randgruppe von Spielern, aber die Gefahr besteht bereits und sollte nicht ohne weiteres übergangen werden. Bitte drucke diesen Brief ab, da ich gern die Meinung anderer Leser zu diesem Thema lesen möchte. Also, bis zum nächsten Mal:

Maik Röhl

Natürlich sind Deine Argumente nicht ganz von der Hand zu weisen, auch wenn sie für meinen Geschmack viel zu sehr nach Verallgemeinerung und Panikmache riechen. Davon gab es in den letzten Jahren wahrlich mehr als genug. Daß der Computer unser Leben gewaltig verändert hat und dies auch weiterhin tun wird, steht außer Frage. Und damit meine ich nicht nur unser Berufsleben, sondern auch unser Freizeitverhalten. Aber ob die neuen VR-Systeme wirklich gefährlich sind? Ich glaube nicht, daß sie gefährlicher sind als jeder andere Gegenstand oder jede andere Beschäftigung, die großen Spaß macht. Die Zeit vergessen kann ich auch bei einem guten Buch! Auch Filme, Autos, Urlaub und Sammlungen sind eine beliebte Flucht aus der Realität - aber deswegen mit dem Hammer der Suchtgefahr zu wedeln, finde ich doch etwas übertrieben. Die rührige Frau Schreinemakers hat neulich erst so nett und anschaulich vorgeführt, daß sogar bei „Kinderüberraschung" suchtähnliche Erscheinungen bei den Sammlern zu erkennen sind. Hat man nicht bei der Erfindung der Eisenbahn prophezeit, daß der menschliche Körper Geschwindigkeiten von mehr als 30 km/h nicht verkraften könne? Diese zwei Beispiele sind zweifelsfrei immer für ein paar Lacher gut, aber ich hoffe, Du merkst, auf was ich hinaus will. Die Möglichkeit einer Suchtgefahr ist, meines Erachtens, bei VR-Systemen genauso groß oder klein wie bei allen möglichen und auch unmöglichen Dingen. Menschen neigen eben dazu, sich gelegentlich aus der Wirklichkeit zu stehlen, indem sie sich mit etwas Angenehmem beschäftigen. Von Schmuddelzeug und illegalen Drogen will ich hier noch gar nicht reden. Die Vorstellung einer Gefährdung durch VR-Systeme kommt mir sogar sehr lächerlich vor, wenn ich mir vorstelle, wie leicht sich Jugendliche z. B. Alkohol besorgen können. Auch daß der Computer zur Isolation und zum sozialen Abstieg führt, tendiert für mich stark in Richtung Horrorstory. Sehr viele finden gerade durch ihr Hobby einen Arbeitsplatz (wir sind da nur ein Beispiel), und der einsame Computerfreak

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (5/95) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

mit Nickelbrille geistert nur noch gelegentlich durch Hollywood und die Regenbogenpresse. Nicht daß ich Dir widersprechen möchte - ich bin nur der Meinung, daß man für das Wort Computer oder VR auch Buch, Schnaps, Auto oder Kinderüberraschung nehmen könnte, um dieselben Symptome zu diagnostizieren und die gleichen Schreckgespenster zu beschwören. Technik kann nicht gut oder böse sein. Sie ist immer nur so effektiv wie ihr User.

ORIGIN UND KEIN ENDE

Hallo Rainer,
eigentlich ist es gar nicht meine Art, Leserbriefe zu schreiben. Jedoch hat die Fa. Origin mein Blut so stark in Wallung gebracht, daß ich mich zum ersten Leserbrief meines Lebens entschlossen habe. In welcher Welt lebt Origin eigentlich? Ich kann mir doch nicht für jedes Spiel, und sei es auch noch so toll, einen neuen PC kaufen, obwohl ich mit meinem 486DX2 eigentlich ganz gut gerüstet bin. Zuerst der Untergang der Hardware mit U8 und nun das Dilemma mit WC3, das wohl den Spieler zwingen soll, auf 16 MB oder mehr aufzurüsten. Wohin soll das noch führen und wer soll das bezahlen?

Harald Rauch

Hallo Rainer!
Normalerweise bin ich ein ruhiger, gelassener Typ. Aber wehe, wenn über Origin geschimpft wird. Da werde ich zu einem blutrünstigen Monster. Nein, im Ernst. Warum wird immer an Origin herumgenörgelt? Haben wir nicht die besten Spiele Origin zu verdanken? Ich denke da an WC, Privateer, System Shock, Underworld und natürlich WC3, das beste Spiel, das es je gab. Ich finde es gut, wenn bis an die Grenzen des Möglichen gegangen wird, auch wenn ich nicht die nötige Hardware hätte. Diese Spiele sind später immer noch sehr gut - die PC-Preise fallen ja eh in den Keller.

Tschüß: Klaudia Ablinger

Diese zwei Briefe sind stellvertretend für all die vielen anderen, die auch noch zu diesem Thema kamen, wobei sich auch die vertretenen Meinungen nahezu die Waage halten. Offensichtlich scheint sich Origin mit dieser Methode genauso viele Freunde wie Feinde zu machen. Was man ihnen aber nicht aberkennen kann, ist, daß sie Spieleklassiker schaffen. Da die Diskussion darüber anfängt, unfruchtbar und etwas langweilig zu werden, würde ich sie heute eigentlich gern versanden lassen. Wer dazu einen bisher unerwähnten Aspekt entdeckt, kann sich natürlich weiterhin melden. Die Zeit (und vor allem die Verkaufszahlen) werden zeigen, ob Origin auf dem richtigen Weg ist.

VERSCHIEDENES

Hallo Rainer,
ich wollte endlich auch mal einen Leserbrief schreiben, und dafür habe ich mir Eure Zeitschrift ausgesucht, da ich sie schon seit der zweiten Ausgabe lese.
1. Hier ein Vorschlag für Euren Bewertungskasten, bei dem mir bestimmt viele Leser zustimmen werden. Bei Spielen, die noch auf Diskette erscheinen, solltet Ihr herausfinden, ob vom Hersteller noch eine CD-ROM-Version geplant ist. Bei Spielen, die in Englisch erscheinen, solltet Ihr veröffentlichen, ob und wann eine deutsche Version herauskommt. Könnt Ihr mir sagen, ob es die von Euch in der Ausgabe 9/94 angekündigte und bereits erschienene CD „Star Trek - the Interactive Technical Manual" auch in Deutsch geben wird?
2. Warum, weiß ich nicht, aber Eure Ausgabe 2/95 war an keinem Kiosk in meiner Umgebung zu bekommen. Deshalb möchte ich wissen, ob man diese Ausgabe mit CD für 9,50 DM nachbestellen kann. Wenn es per Nachnahme geht, könnt Ihr sie gleich an mich schicken. Da wir gerade beim Ausbleiben von Zeitschriften sind: wißt Ihr, was mit der „PC Review" passiert ist?
3. Eine Frage zu den CDs: Kann es auf einer CD einen Virus geben? Dieser könnte sich zwar nicht vermehren und etwas löschen, aber er könnte, wenn er sich in den Dateien einnistet, die auf Festplatte kopiert werden müssen, Unheil anrichten, oder nicht?

Mit freundlichen Grüßen: A. S.

1. Natürlich veröffentlichen wir diese Informationen, wenn sie bei Drucklegung bekannt sind. Allerdings sind wir der Meinung, daß diese Infos nichts im Bewertungskasten zu suchen haben. Du wirst doch sicher mehr mit unseren Artikeln tun, als den Bewertungskasten und die Bilder ansehen? Zu dem „Technical Manual" ist bisher keine deutsche Version geplant.
2. Natürlich kann man ältere Ausgaben nachbestellen. Allerdings nicht per Nachnahme. Da würden auch die N.N.-Kosten den Preis des Heftes übersteigen. Am einfachsten ist es schriftlich, per Vorkasse (am besten mit einem V-Scheck), wobei wir Dir dann allerdings noch DM 3,- für Porto und Verpackung berechnen müssen. Da wir gerade beim Berechnen sind: die PC Preview wurde leider eingestellt.
3. Natürlich kann es auf einer CD genauso einen Virus geben wie auf jedem anderen Datenträger. Sinn dieser Biester ist es ja auch nicht, auf dem Datenträger Unfug zu treiben, sondern sich zu vermehren und bei passender Gelegenheit zuzuschlagen. Es wäre ein Segen für die Menschheit, wenn die Jungs, welche solche, oft sehr intelligent gemachten Routinen programmieren, ihre zweifellos hervorragenden Fähigkeiten dazu benutzen würden, etwas Sinnvolles zu schaffen. Aber lassen wir das...

HOTLINE

Sehr geehrte Damen und Herren,
Ihrer Leserbefragung konnte ich entnehmen, daß Ihnen die Leser doch nicht so egal sind. Wenn Sie jetzt sagen, „schon wieder ein Nörgler", würde mich das nicht wundern, denn was Sie in Ihrem Heft als Inhaltsangabe bezeichnen, ist ein einziges Durcheinander. Nachdem ich neulich eine knappe 1/4 Stunde damit zubrachte, durch das Heft zu blättern, um ein paar Infos über die Heftdiskette zu bekommen, fand ich sie dann endlich, sehr gut versteckt, im Inhaltsverzeichnis: „Coverdisk-Anleitung". Das geht ja noch. Aber zugeben müssen Sie: Ein Inhaltsverzeichnis aufzuteilen in: Rubriken (ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, was ich dort finden könnte), Previews (was in aller Welt heißt das???), Reviews (dasselbe gilt auch für diesen „Begriff"), PD und Shareware (dort vermutete ich zuerst eine Beschreibung der Heftdiskette), Specials, Competition und Hardware (diese Begriffe sind klar), ist nicht sehr übersichtlich. Was auch geändert werden müßte, ist die Hotline! Eine Telefonnummer, die mit 09 11 angewählt werden muß, kann ziemlich teuer werden, da ich z. B. aus dem Rheinland komme. Probleme, die in dieser Hotline besprochen werden, können nicht immer während einer Einheit gelöst werden. Für einen Super-Kundenservice wäre eine 01 30-Nummer wohl geeignet.

Hochachtungsvoll: Marcus Meisen

Unter „Rubriken" verstehen wir regelmäßig erscheinende Artikel, „Previews" steht für „Spielevorschau" und die „Reviews" sind unsere Spieletests. Wir finden diese Bezeichnungen eigentlich ganz sinnvoll, und offenbar kommen auch unsere Leser im allgemeinen damit klar. Natürlich könnten auch andere Bezeichnungen verwendet werden, ob sie weniger Anlaß zu Mißverständnissen geben, sei einmal dahingestellt.
Während eigentlich alle anderen Hotlines sich nur um Probleme mit den firmeneigenen Produkten kümmern, versuchen wir, Hilfestellung zu allem möglichen zu geben - natürlich kostenlos. Wir finden es da eigentlich nicht zuviel verlangt, wenn wir erwarten, daß der Anrufer wenigstens die Kosten des Gesprächs trägt.

1.

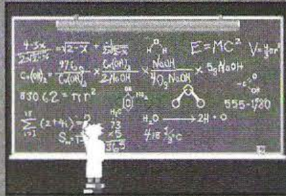


Scottish Open Golf

Nach Big Red Adventure und Stone Racers wendet sich Core Design binnen kürzester Zeit dem dritten Genre zu. Scottish Open Golf ist ein reinrassiges Sportspiel, denn aufgrund des schnellen Gameplays kann es kaum als Simulation bezeichnet werden.

Unsere Wertung: neu

2.



Tube

Bullfrog läßt's krachen! Dieses ungewöhnliche Actionspiel erinnert ein wenig an MegaRace, spielt sich aber noch eine Ecke besser. Dieses voll spielbare Demo ist für Fans von schnellen und atemberaubenden Grafikroutinen genau das Richtige.

Unsere Wertung: neu

3.

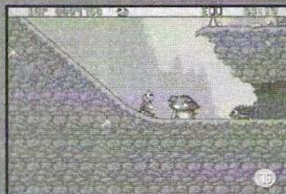


DSA 2 - Sternenschweif

Der zweite Teil aus der Schwarzen Auge-Saga ist schon seit längerer Zeit erhältlich, aber erst jetzt erscheint nach der Slide-Show auch eine spielbare Demoversion. Tauchen Sie ab in die Welt der Zauberer, Gnome und ehrenhaften Krieger.

Unsere Wertung: neu

4.



Superfrog

Team 17 kann sich im Bereich der Actionspiele zu den ganz Großen zählen. Superfrog ist ein nettes Jump & Run, in dem Sie einen verzauberten Prinzen spielen. Die nun erhältliche Demoversion ist voll spielbar und sorgt für einige Minuten Spielspaß.

Unsere Wertung: neu

5.



Stone Racers

Noch ein Spiel von Core Design. Stone Racers hatte PC Games zwar schon im vergangenen Monat als Coverdisk, aber das Demo wurde noch einmal komplett überarbeitet und sieht jetzt noch besser aus. Natürlich wieder voll spielbar.

Unsere Wertung: neu

Hot-line

Alle Demos zusammen für nur DM14,95 (ohne Coverdisk)

für Bestellungen und Reklamationen Telefon: 0911/ 30 68 68

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung +DM 10,- Porto)

1. ❐	Scottish Open Golf	1 Disk	(DM 4,-)
2. ❐	Tube	1 Disk	(DM 4,-)
3. ❐	DSA 2 - Sternenschweif	1 Disk	(DM 4,-)
4. ❐	Superfrog	1 Disk	(DM 4.-)
5. ❐	Stone Racers	1 Disk	(DM 4,-)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Am Steinacher Kreuz 22

90427 Nürnberg

Achtung: Für Bestellungen aus Österreich gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8174439









PC selbst reparieren, tunen und erweitern

Wer bereits einmal eine Grafikkarte erfolgreich ausgetauscht hat, wird sich möglicherweise fragen, wozu ein solches Buch gut ist. In der Tat bieten die Autoren auf den ersten 140 Seiten meist nur sehr Triviales: vom Aufschrauben des Gehäuses über die Erkennung verschiedener Bustypen bis hin zur Beschriftung der Prozessortypen wird dem Leser kaum echte Information gegeben. Auf den folgenden Seiten findet sich hingegen geballte Information über DOS-Partitionen, Streamer, CD-ROM-Laufwerke und eine sehr gewissenhafte Aufstellung aller I/O-Ports und Interrupts (auf DMAs und HDMAs wurde leider verzichtet).
Auf der Buchdiskette findet sich das Programm AMIsetup, das im Buch ausführlich erklärt wird, sowie PC-Config, das auf den meisten Rechnern genaue Systeminformationen liefert. Eine Windows-Hilfe-Datei mit den Parametern hunderter Festplatten rundet die Diskette ab.

Harald Wagner ■

Ehrkamp, Dralle, Mansfeld
PC selbst reparieren, tunen und erweitern
Sybex, 375 Seiten
DM 49,00
ISBN 3-8155-0129-6

Homebanking

Michael Altenhövel beschreibt in seinem Buch knapp sämtliche Varianten des Homebanking, auf den restlichen 159 Seiten beschränkt er sich allerdings ausschließlich auf den Datex J/BTX-Dienst diverser Kreditinstitute. Dabei führt er ausführlich in die Bedienung von Datex-J ein, wiederholt oftmals die Seitentabellen und geizt auch nicht mit Bildschirmfotos, so daß für das Wie und Warum des Homebanking nur sehr wenig Platz bleibt. Die Beschreibung des Homebanking selbst wird ausschließlich am Beispiel der Postbank durchgeführt, aber auch hier vermißt man Einzelheiten wie etwa Datensicherheit und andere Details.
Des weiteren vertieft sich Michael Altenhövel in die Beschreibung der Homebankingprogramme Quicken und MS Money, ohne jedoch eine Bedienungsanleitung zu ersetzen. Auf der Diskette zum Buch ist eine updatefähige Version 2.0b von MS-Money enthalten, das intuitivere Quicken sucht man jedoch vergebens.

Harald Wagner ■

Michael Altenhövel
Ullstein/Sybex
160 Seiten
DM 19,90
ISBN 9-783548-410418

Die Flügel des Geistes

Obwohl sich der Titel wie der eines sehr lyrischen Romans liest, handelt es sich bei diesem Buch um eine sehr spannend zu lesende Bestandsaufnahme über die Fähigkeiten heutiger Rechenanlagen in den Bereichen Kreativität und Künstliche Intelligenz. Obwohl das Thema naturgemäß viel Philosophie mit sich bringt, verliert sich Frau Boden nie in deren Tiefen und verläßt nie den Bezug zur Informatik. Da der Text mit vielen Beispielen und Anekdoten gespickt ist, liest er sich erstaunlich schnell. Leider verzichtete die Autorin auf Übersetzungen der vielen fremdsprachigen Zitate und auf Programmlistings etwa in LISP, dies hätte zugegebenermaßen aber auch den Rahmen des Buches gesprengt. Das Buch liest sich sehr flüssig, ist auch dem Laien verständlich und leidet bestenfalls an der sehr kleinen Schrift, die selbst unsere Lesestoffseiten noch unterbietet. „Die Flügel des Geistes" empfiehlt sich für jeden Computerinteressierten, der über seinen eigenen Tellerrand hinausblicken möchte.

Harald Wagner ■

Margaret Boden
dtv
370 Seiten
DM 22,90
ISBN 3-423-30457-X

RanVan

Was passieren kann, wenn ein exzessiver Videospieler die Grenzen zwischen Spiel und Realität verwischt, beschreibt Diana Wieler in ihrem Roman „RanVan oder dieses laserblaue Gefühl". Rhan, der Held des Buches, erlebt in seinem echten Leben erstaunliche Parallelen zum Geschehen in seiner Spielewelt. Nebenbei beschäftigt sich das stellenweise etwas kitschige Buch auch mit den Themen Erster Computer, Erste Liebe, Erster Kriminalfall etc., was das Buch einem typischen Mädchenroman ähneln läßt. Als mahnendes Denkmal, wohin übermäßiges Computerspielen führen kann, taugt das Buch nur bedingt, auch als Kriminalroman, Technikfibel oder Jugendlektüre gehört RanVan keinesfalls zur ersten Wahl. Während Kurzgeschichten ähnlichen Inhalts durchaus Faszination auch auf erwachsene Leser ausüben können, verfehlt Frau Wielers Roman diesen Effekt um Längen - schade um das interessante Thema.

Harald Wagner ■

Diana Wieler
aare
188 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-7260-0437-8

Inserentenverzeichnis 5/95

PC Games Disc & Mag



DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 5/95

PLAYERS GUIDE

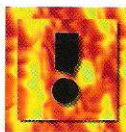
KYRANDIA III

KOMPLETTLÖSUNG (TEIL 2)

Hat Malcolm, wie im letzten Teil beschrieben, Kyrandia endlich verlassen, steht er auch diesmal wieder haarsträubenden Situationen gegenüber, die wir Ihnen mit diesem Lösungsweg ein wenig erleichtern möchten.

Die Insel der Katzen

Wenn Malcolm, egal auf welchem Weg, die Katzeninsel erreicht hat, läuft er als erstes zum Hundefort. Dies schafft er, falls er nicht gleich bei seiner Ankunft dort gelandet ist, indem er sein Stimmungsbarometer auf „nett" stellt und per Anhalter auf dem Sesamkarren mitfährt. Im Hundefort angekommen, spricht er mit Duke und der Katze, die den Karren zieht. Nun erfährt er von der Katze Fluffy, die sich im Dschungel versteckt und sich so der Sklaverei der Hunde entzieht. Jetzt nimmt Malcolm die herumliegende Machete an sich und sucht Fluffy im Dschungel auf (siehe Dschungelkarte). Auf den sehr verwirrenden Pfaden im Dschungel trifft Malcolm beim Wegschlagen von lästiger Vegetation immer wieder auf eine sehr unangenehme, giftige Schlangenart, die er jedoch durch rechtzeitige Bearbeitung mit der Machete unschädlich machen kann! Von den immer wieder herumliegenden Knochen sammelt er sechs Stück ein und plaudert dann im „Lügen-Modus" mit Fluffy. Nachdem ihm von der Katze die Ledermaus überreicht wurde, verläßt er, nach rechts gehend, den Dschungel und benutzt die Maus an den sechs großen Steinkugeln, die sich hinter dem Altar der Katzen befinden. Nach der wundersamen Verwandlung der Kugeln kehrt er mittels des Sesamkarrens zum Hundefort zurück und verläßt hier den Screen nach rechts in den Dschungel. Hier läßt Malcolm so lange an der Vegetation seinen Zerstörungstrieb freien Lauf, bis er ein Loch in der rechten unteren Ecke freigeschlagen hat. Durch diese Aktion kann Malcolm nun ohne zu stolpern in die Katzenruinen, deren Eingang sich neben dem Hund Duke befindet, vordringen. Den Treppen in die Tiefe folgend, bringt Malcolm, indem er mit der Ledermaus an die Wand klickt, Licht in den mit Hieroglyphen gefüllten Raum. Mit Hilfe der Ledermaus beginnt er nun, jeder der Statuen eine Vision zu entlocken, die er sich einprägt. Zurück im Sonnenlicht gibt Malcolm dem Hund Duke so lange von den im Dschungel gefundenen Knochen, bis dieser beim Verbuddeln derselben sechs unterschiedliche Edelsteine freigelegt hat.



Nun sollten Sie den Spielstand speichern, um nicht ständig im Dschungel nach Knochen suchen zu müssen, denn Duke gräbt nicht jedesmal einen Edelstein aus. Wenn er also beim Verbuddeln des Knochens keinen Edelstein freilegt, laden Sie einfach so lange den alten Spielstand ein, bis Sie im Besitz von sechs Edelsteinen sind.

Mit den Edelsteinen begibt sich Malcolm zum Altar der Katzen und legt einen nach dem anderen darauf. Die sechs, jeweils zum Stein passenden Visionen behält Malcolm im Gedächtnis und geht nun zu den Katzenstatuen hinter dem Altar. Hier plaziert Malcolm, wie er es in den Visionen des Hieroglyphenraums und des Katzenaltars gesehen hat, die passenden Steine in den Statuen.

DIE STATUEN

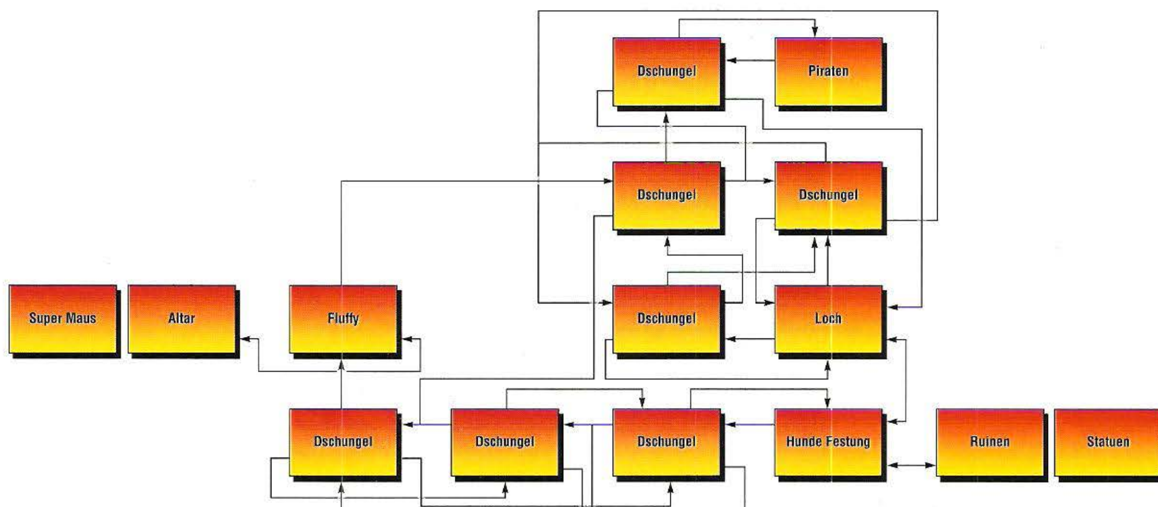
Statuen von l. n. r.	Vision	Edelstein	Farbe
1	Mond	Diamant	Weiß
2	Nacht	Topaz	Gelb
3	Regen	Amethyst	Purpur
4	Wind	Smaragd	Grün
5	Blitz	Saphir	Blau
6	Feuer	Rubin	Rot

Nachdem Malcolm alle Steine richtig eingesetzt hat, aktivieren sich die Statuen, und eine Kristallmaus erscheint. Jetzt benutzt er die Kristallmaus an sich selbst und verwandelt sich in einen kleinen Nager. In diesem schrecklichen Zustand trippelt er zu Fluffy, die ihm ein Stück Käse überreicht, das Malcolm nach dem Verzehr seine menschliche Gestalt wiedergibt.

Nun begibt er sich zu den Piraten und spricht mit deren Kapitän Jean Claude Barbecue, von dem er erfährt, daß er nur nach Kyrandia übersetzt, wenn Malcolm ihm irgendeine Art von Magie zeigen kann. Falls Malcolm noch einen Floh mit sich herumschleppt, sollte er nun, selbstverständlich nur aus Spaß, denselben dem Kapitän oder anderen Piraten weitergeben...

Nach diesem kleinen Gag benutzt Malcolm die Kristallmaus auf Louie, dem einbeinigen Piraten, um ihn in einen Nager zu

DER KATZENINSELDSCHUNGEL





KYRANDIA III

KOMPLETTLÖSUNG (TEIL 2)

verwandeln. Diese magische Darbietung überzeugt Jean Claude, mit Malcolm nach Kyrandia zu segeln!

Ans Ende der Erde:

Nach der nun nicht gerade erhebenden Sequenz, in derMalcolm, statt sich an Kyrandia zu rächen, von den verräterischen Piraten seinen beiden Erzfeinden Kallak und Brandon übergeben wird, beschließen die beiden, ihn nun endgültig loszuwerden und verbannen ihn ans Ende der Erde.

Dort angekommen, steht Malcolm neben zwei Automaten, wo er sich zuerst an dem linken eine Versicherung, dann an dem rechten einen Regenschirm und einen Schwimmreifen kauft. So ausgerüstet, springt er gleich todesmutig in das linke Faß über dem Wasserfall. Nach einer kurzen, schnellen Fahrt findet sich Malcolm auf einem Felsvorsprung wieder, an dem eine kleine Pflanze wächst. Nun legt er den Schwimmreifen an und traktiert mit der Luftpumpe die kleine Knolle so lange, bis diese anschwillt. Nach dieser Verwandlungsaktion springt Malcolm nun auf die Pflanze und schafft es so, den Abgrund zu überwinden. Heil auf der anderen Seite angekommen, kann er der Versuchung nicht wiederstehen und wirft einen Blick in die Höhle, um nach dieser Exkursion mit angelegtem Schwimmreifen ein Stück tiefer hinabzuschwimmen. Hier legt er den Reifen ab und schwingt sich mit Hilfe des Regenschirms und des Hakens auf die andere Felsplattform. Jetzt spannt er den Regenschirm auf und schwebt an der Felswand nach unten, wo ihn wieder ein Höhlenbesuch erwartet. Noch etwas verdattert vom gerade Gesehenen, läßt sich Malcolm gleich noch einmal am Regenschirm die Felswand heruntergleiten. Der nun folgende Besuch in der dritten Felswandhöhle bringt ihn endlich vom Ende der Welt fort!

Limbo

Malcolm findet sich in einer sehr komischen Gegend wieder und stellt nach einem kleinen Plausch mit dem Fischmann fest, daß, seit er die Höhle am Ende der Welt betreten hat, vier Jahre vergangen sind. Keine Zeit verlierend, wandert Malcolm so lange nach rechts, bis er mit nicht geringem Entsetzen feststellt, daß sein Halsband ihn wieder zurück zur Fischkönigin bringt, wenn diese nach ihm ruft. Das nun folgende Tic-Tac-Toe-Spielchen mit der Königin sollte er tunlichst verlieren und sein Stimmungsbarometer auf Lügen stellen, um ihre Hoheit genügend vollzuschleimen...

Die nach verlorenem Spiel huldvoll geschenkte Freiheit bis zum nächsten Match nutzt Malcolm nun und begibt sich noch einmal zur Müllhalde, wo er den blinden Fledermausfisch dreist belügt, um so zwei Goldstücke von ihm zu erhalten. Jetzt sucht er die Fischschule auf (sofern die Königin nicht geneigt ist, erneut ihr spielerisches Können bestätigt zu wissen). In der Schule verleitet Malcolm einen der Schüler mit seinem Narrenstab zu einer lustigen Tat, die den Lehrer für kurze Zeit ablenkt: jetzt schnappt er sich den Apfel! Hat Malcolm den Apfel, begibt er sich nach links und springt in die Wasserrutsche. Nachdem er in der Rutsche Platz genommen hat, zieht er am Hebel, um gleich darauf in rasantem Tempo hinweggespült zu werden. Hat die kurze, schnelle Fahrt ihr Ende gefunden, befindet sich Malcolm nun im hinteren Teil der Müllhalde des blinden Fledermausfisches. Hier stöbert er so lange, bis er in den Abfällen eine Zeitung findet. Ist die Zeitung in seinem Besitz, läuft er wieder zur Fischschule und entwendet noch einen Apfel mit der schon beschriebenen Methode. In die zwei Äpfel, die sich nun in seinem Besitz befinden, beißt er nun jeweils zweimal kräftig hinein und erhält so ein paar Würmer, die er sogleich an den dicksten der vier Fische, die die Rutsche stützen, verfüttert. Ist die Rutsche nach dieser Aktion hinüber, läuft Malcolm natürlich noch einmal zum Rutschenanfang, wo er sogleich eine Probefahrt einleitet. Die Fahrt mit der nun beschädigten Brücke bringt ihn jedoch nicht wie gewohnt zur Müllhalde, sondern er landet ziemlich unsanft in der Hölle. Hier spricht Malcolm mit der Antragsbearbeiterin, die ihm in dem darauffolgenden Gespräch verrät, wie der Geist eines Verstorbenen beschworen wird. Mit dieser nützlichen Information wartet Malcolm im Vorzimmer zur Hölle darauf, daß die Fischkönigin wieder ein kleines Spielchen mit Malcolm beginnen will, was sicherlich nicht lange auf sich warten läßt...

Ist Malcolm wieder auf die „wunderbare" Art mit dem Halsband zurück zur Königin beordert worden, muß er wie immer eine Runde Tic-Tac-Toe spielen. Diesmal setzt Malcolm so lange, bis sich fünf Meermänner auf dem Spielfeld befinden. Nun sind insgesamt sieben Personen auf dem Bildschirm, die sich nichts sehnlicher wünschen, als die Tyrannin von ihrem Thron zu verbannen. Malcolm nimmt jetzt die Zeitung und benutzt diese mit einer Münze, woraufhin der nicht gerade freundliche alte Fischkönig erscheint und die Königin vom Thron vertreibt. Vom Regen in die Traufe gekommen, packt Malcolm seine Sachen und verschwindet in Richtung Fischschule, wo er sich noch einmal, wie schon im Text beschrieben, zwei Äpfel aneignet, diese verspeist und mit den Würmern und dem nimmersatten Fisch die Brücke erneut zum Einsturz bringt!

Ist Malcolm nach der Fahrt mit der kaputten Rutsche wieder mal im Vorzimmer zur Hölle angelangt, schafft er es mit viel Höflichkeit, den bereits Wartenden zu überreden, ihn vorzulassen und so Eintritt in die Hölle gewährt zu bekommen.

Die Hölle

Nachdem Malcolm mit großem Erstaunen festgestellt hat, daß die Hölle genau der Platz ist, den er sich immer ersehnt hat, verbringt er die Zeit, in der er auf seine Papiere wartet, damit, daß er mit allen vorbeilaufenden Leuten redet. Die nun folgende, typisch bürokratische Schlamperei, daß seine Papiere nicht gefunden werden können, bringt ihn zu seinem großen Bedauern leider wieder zurück nach Kyrandia.

Zurück in Kyrandia

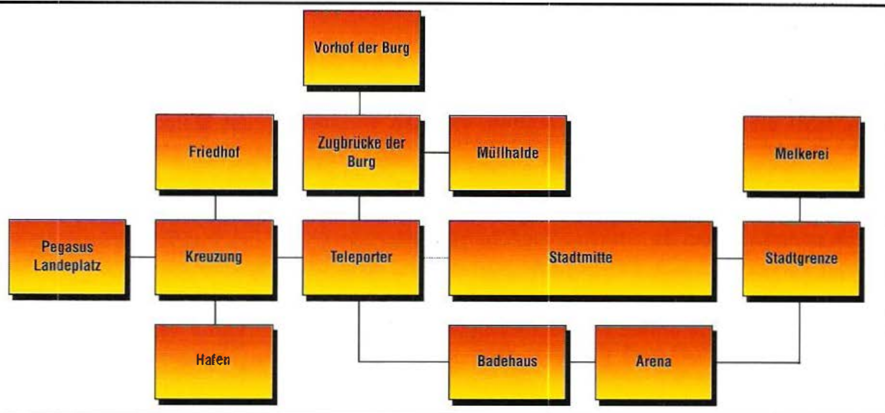
Hat er sich mit Hilfe des antiquierten Bohrers zurück zur Oberfläche gebuddelt, stellt er fest, daß es Nacht in Kyrandia ist. Hier dauert es nicht lange, bis er feststellt, daß sein gutes Gewissen doch noch existiert und er eine Entscheidung fällen muß...

Mit Gunther, dem schlechten Gewissen

Als erstes läuft er zum Schloß und redet mit Louie, dem einbeinigen Piraten, der ihm verrät, daß die Piraten nur verschwinden, wenn Malcolm die sechs Edelsteine von der Pirateninsel als Bezahlung bringt. Mit dieser traurigen Nachricht verläßt er das Schloß und sucht auf der Müllhalde seine Nuß am Faden und einen Nagel. Hat er beides verstaut, läuft er in die Stadt und knackt dort mit dem Nagel das Schloß zum Magiergebäude. Ist die Tür offen, läuft er zu der Badeanstalt und stellt mit Erstaunen fest, daß diese nun ein Pfandleihhaus ist, das von Herman betrieben wird. Jetzt bietet Malcolm Herman so lange etwas aus seinem Inventory an (in der Müllhalde graben), bis dieser bereit ist, diesen Gegenstand in ein paar Sesamkörner umzutauschen. Die frisch erworbenen Sesamkörner legt er nun vor das Eichhörnchen auf der Müllhalde und fängt dieses anschließend mit seiner Nuß am Faden. Mit dem gefangenen Nager kehrt er in die Stadtmitte zurück und begibt sich durch das Loch im Boden der Spielzeugfabrik in den Keller, wo er den magischen Teppich benutzt, um zu Darm und Brandywine zu gelangen. Nun fragt Malcolm nach einem Teleportationstrank, den sie dann auch von Darm für ihn herstellen läßt, falls das Eichhornchen in ihren Besitz übergeht. Steht Malcolm wieder im Keller, so verläßt er diesen über das Loch zurück in die Spielzeugfabrik, denn der Weg über die Stadthalle ist für immer blockiert. Nun nimmt er den Trank in der Arena ein und befindet sich Sekunden später auf der Katzeninsel. Jetzt läuft er nach links zum alten Hundefort, wo er sich der Machete bemächtigt und zweimal nach links und einmal nach oben zu der altbekannten Katze Fluffy läuft. In dem nun folgenden

KYRANDIA III

KOMPLETTLÖSUNG (TEIL 2)



Gespräch erfährt er von der nicht gerade glücklich verlaufenden Revolution und erhält anschließend einen Käsemacher, mit dem er erst einmal nach rechts und dann wieder nach links zu den Katzenstatuen läuft. Nun benutzt er das Geschenk Fluffys an der Mausstatue und nimmt die sechs Edelsteine, mit denen er zu der Revoluzzerkatze zurückkehrt. Fluffy gibt Malcolm nun eine Flasche Tuna, mit dessen Hilfe er wieder nach Kyrandia kommt. Jetzt macht er sich bei der Müllhalde auf die Suche nach dem verlorenen Halsband der Fischkönigin und einer Nuß am Faden. Mit den beiden Gegenständen kehrt er in die Vorhalle der Burg zurück, wo er einen der Edelsteine Louie zeigt und danach das Halsband Jean Paul überreicht. In der nun folgenden Sequenz erobert die Fischkönigin den Thron wieder zurück, und die Piraten verschwinden, als Jean Paul gerufen wird..

Mit Stewart, dem guten Gewissen

Leichten Herzens läuft Malcolm als erstes zu der Müllhalde! Hat er diesen inzwischen liebgewonnenen Platz besucht, geht er in das Schloß und findet sich nach einer Unterhaltung mit Louie in eine Maus verwandelt in der Magierunterkunft wieder. Mit seinem Narrenstab erheitert er die Maus zu seiner Rechten so lange, bis sich ein Nagel aus dem Gestell löst. Diesen schnappt er sich natürlich sofort und kann sich und die anderen Gefangenen befreien. Die Sesamkörner und der Aal werden jetzt von ihm zu einer botanischen Bombe verarbeitet, an der Tür des Gefängnisses befestigt und mit Hilfe des Wassers zum Wachsen gebracht. Für die wiedererlangte Freiheit dankt ihm Zanthia mit einem Stück Käse, das Malcolm wieder in seine wahre Narrengestalt zurückverwandelt. Nach einem Gespräch mit Louie im Schloß und dessen Forderung nach den Katzenedelsteinen wendet sich Malcolm der Stadtmitte zu, betritt die Spielzeugfabrik und produziert ein Holzpferd. In der Stadthalle bekommt er nun für das Holzpferd von Zanthia einen Pegasustrank, mit dem er schnell zum Pegasuslandeplatz läuft, wo er das Gebräu hinunterschluckt. Nach der erfolgreich einsetzenden Verwandlung fliegt er in der Gestalt des geflügelten Pferdes zur Katzeninsel. Er beschließt nun, Fluffy einen Besuch abzustatten und bekommt dort einen Käsemacher. Mit diesem Gegenstand bekommt er von den Statuen die sechs Edelsteine und kann nun, genauso wie es in dem Lösungsteil mit Gunther erklärt ist, die Piraten loswerden...

Mit Gunther und Stewart zusammen

Malcolm begibt sich nach seiner Ankunft zum Schloß und erfährt von Louie die Geschichte mit den Edelsteinen. Auf dem Weg zum Magierraum in der Stadtmitte macht Malcolm noch einen kleinen Abstecher zur Müllhalde, wo er eine ganze Flasche und einen Nagel mitnimmt. Im Magierraum angekommen, befreit er die Gefangenen mit dem Nagel. Von seinem jetzt folgenden Besuch in der Spielzeugfabrik sollte er ein Holzpferd mitbringen und dieses an Zanthia weitergeben, die ihm dafür einen Pegasustrank überreicht. Mit ihm fliegt Malcolm zur Katzeninsel, sammelt dort zehn Knochen ein (ein paar sind leicht mit der Machete im Hundefort auszugraben) und gibt sie an Fluffy, die ihm im Austausch dafür den Käsemacher überreicht, den Malcolm wie bereits beschrieben benutzt, um die Piraten auf Kyrandia zu vertreiben...

Alte Schandtaten ausbügeln

Nachdem Malcolm, auf welche Weise auch immer, die Piraten in die Flucht geschlagen hat, entledigt er sich aller überflüssigen Dinge in seinem Gepäck. Nun klaubt er so viele Holzstücke wie möglich auf und produziert in der Spielzeugfabrik Holzpferde und -soldaten. Mit diesen und allen anderen herumliegenden Gegenständen versucht er nun, bei Hermans Pfandladen drei Portionen Sesamkörner und vor allem eine Stütze, die er nur im Austausch gegen einen Edelstein von der Katzeninsel erhält, zu erstehen. Diese Aktion kann viel Zeit in Anspruch nehmen, und so übt sich Malcolm in Geduld, bis die genannten Gegenstände in seinem Besitz sind. Hat er es denn endlich geschafft, so besorgt er sich noch die Nuß am Faden, einen gebogenen und einen geraden Nagel und schließlich eine intakte Flasche. Nun begibt Malcolm sich in den Spielzeugfabrikkeller und fischt mit der schon so oft angewendeten provisorischen Angel drei Aale aus den Abwässern, von denen er zwei mit den Sesamkörnern vermengt, um so gedüngte Sesampflanzen zu erhalten. Jetzt füllt er noch eine Flasche mit Wasser und begibt sich in die Melkerei, wo er zwei Sesampflanzen in die Futtermaschine gibt und nach dem Einlaufen der Kühe mit dem Nagel ein Loch in die Milchmaschine sticht. Die aus dem Loch sprudelnde Milch fängt Malcolm mit der noch leeren Flasche auf und geht zum Fischcreme Parlor. Die Maschine repariert er nun mit der Stütze, die er mit dem Edelstein erworben hat, und steckt einen Aal, Sesamkörner und Milch in den Trichter, um sogleich ein wunderbar frisches Sandwich in seinen Händen zu halten. Dem Drang, den Leckerbissen gleich selber zu verzehren, widersteht er und geht stattdessen in Malcolms ehemaliges Zimmer, in dem er ein wenig unter dem Bett herumstöbert. Das zum Vorschein kommende Bild von König William nimmt er an sich und springt in das Loch im Boden der Spielzeugfabrik. Über die Treppe betritt er nun die inzwischen nur noch auf diesem Weg zu erreichende Stadthalle. Mit dem Steinernen Wesen fängt Malcolm ein Gespräch an und stellt danach das Bild des Königs in das Regal. Mit äußerstem Widerwillen trennt er sich jetzt von seinem mühevoll zubereiteten Sandwich und schenkt es dem Steinernen, um sich gleich darauf im Fischcreme Parlor wiederzufinden. Hier legt Malcolm ein zweites Mal das Portrait Williams in das Regal...

Die nun folgende, toll gemachte Abschlußsequenz können Sie, nach all der überstandenen Aufregung um den Hofnarren, in aller Ruhe genießen!



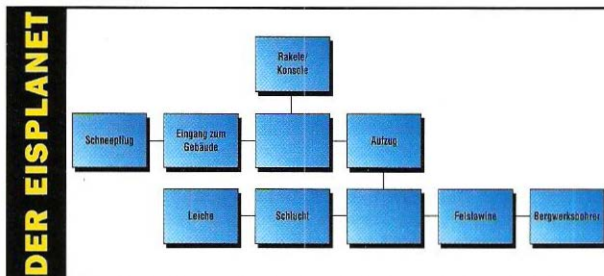
GUILTY

KOMPLETTLÖSUNG (TEIL 2)

Jack T. Ladd

Ysanne läßt den armen Kerl in der Zelle darben und macht sich gar noch über ihren Häftling lustig. Die Unterredung endet damit, daß sie auf dem Fußboden eine „Nahrungskugel" hinterläßt und den Raum verläßt. Auf gut Glück drückt Jack ein paar Mal auf den mikroskopisch kleinen Lichtschalter rechts neben der Zellentür. Beim dritten Mal gibt die Lampe den Geist auf. Wenn man den hin- und herflitzenden Roboter anspricht, erfährt man, daß es sich um einen Service-Roboter handelt, der sich u. a. hervorragend auf das Reparieren von durchgebrannten Glühbirnen versteht. Mit dem ältesten Trick der Welt wird die Blechdose in die Zelle gelockt und Jack erfreut sich seiner wiedergewonnen Freiheit. Das Essenskügelchen wird natürlich mitgenommen, ebenso der Trichter, der an der Wand neben der äußersten linken Zellentür hängt. Im Reaktorraum (Jack verläßt den Raum durch die linke der beiden Türen) entdeckt man einen Feuerlöscher, den man zur Zerstörung des „Themostatischen Schildes" verwendet (einfach einsprühen). Jetzt spricht man den Roboter an und macht ihn auf den Schaden aufmerksam. Das muntere Kerlchen informiert natürlich sofort Ysanne Andropath und Jack kann quasi durch die Hintertür (zurück in den Gefängnisraum, dann über den Gang) die vorher nicht zugängliche Brücke des Raumschiffs betreten.Dort findet man ein possierliches Plüschtier im trendischen Quietschrosa sowie eine Ausweiskarte, die in der Konsole vorne links im Bild steckt. Zurück im Reaktorraum (den Ysanne inzwischen verlassen hat), entnimmt man der „Offenen Schaltertafel" den Hyperdrive-Antrieb. Nun läuft Jack in den Luftschleusenraum, in dem sich auch der Lift zum Verlassen des Schiffes befindet, verwendet die Karte mit dem Kontrollgerät links neben der Schleuse und wirft den Hyperdrive hinein, der anschließend seine Reise durch die unendlichen Weiten des Weltraums antritt. Nochmals begibt man sich in den Reaktorraum und nimmt die Gasflasche mit, bevor man endgültig das Schiff über den Aufzug verläßt. Aufmerksame Spieler entdecken zuvor noch den Kleiderbügel, der am Kleiderschrank im Schleusenraum hängt, und verfrachten ihn ins Inventory.

Ice Ice Baby



Erste Station der Rundreise ist der Eisplanet, wo Jack zunächst eine ebenso leere wie funktionsuntüchtige Brennstoffkanne entdeckt. Das magere Essenskügelchen wird mit Hilfe des „Benutzen"-Icons kurzerhand verspeist. Zurück bekommt man ein zerkautes Etwas, mit dem man den Kanister repariert. Komplettiert wird das Ganze durch den Trichter, den man ebenfalls am Tank anbringt. An dem nicht zu übersehenden Schneepflug hantiert Jack am Steuerpult herum und fördert einen erstklassigen Schraubenzieher zutage, der sich in einem Werkzeugkasten befindet. Im Inneren des Gebäudes (man begebe sich nach rechts) schnappt man sich nur den Luftschlauch, der an der Wand hängt, und kehrt sofort zum Schneepflug zurück. An dem Einfüllstutzen des Gerätes bringt Jack den Schlauch an und tunkt diesen wiederum in den Kanister. Ergebnis der aufwendigen Aktion ist ein mit Benzin gefüllter Kanister, der bald zum Einsatz kommen wird. Zunächst läuft man aber wieder in die unterirdische Anlage und sucht nach dem Raum mit dem eingestürzten Dach, in dem sich ein „Blindgänger" (also eine nicht funktionierende Rakete) befindet. Mit dem Schraubenzieher puhlt man den Sprengkopf heraus und verstaut ihn im Inventory, ebenso wie den Schlüssel, den man an der Wand erspäht (wer suchet, der findet). Den Aufzug, der sich in einem benachbarten Raum befindet, betritt Jack und fährt ein Stockwerk tiefer. Dort entdeckt er einen Steinhaufen und erinnert sich an den eben ergatterten Sprengkopf. Flugs landet das explosive Stück zwischen den Felsbrocken. Mittels „Benutzen" wird der Countdown ausgelöst - Jack kann sich gerade noch in Sicherheit bringen. Kaum hat sich der Rauch verzogen, wird der Weg zu einem weiteren Höhlenabschnitt frei. Dort steht ein riesiger Minen-Bohrer, dessen Tank mit dem mitgeführten Kanister aufgefüllt wird. Den Schlüssel verwendet Jack, um das Gefährt in Gang zu setzen. Die vorerst letzte Amtshandlung besteht darin, die Gasflasche in der entsprechenden Halterung einzusetzen und den Behälter auf diese Weise aufzufüllen. Danach kann Jack ruhigen Gewissens zum Raumschiff zurückkehren - er hat seine Mission erfüllt. Bevor er seine Bewacherin von der Heldentat informiert, bringt er noch die Gasflasche in den Reaktorraum zurück und benutzt diese mit dem Reaktor.

Kriegsspiele

Nächstes Ziel ist der sogenannte „Battleground Planet". Nach dem Betreten der Oberfläche wird das Raumschiff beschlagnahmt und das Gyroskop entfernt. Die Aufgabe besteht also darin, diese Navigationseinheit wieder aufzutreiben. Zunächst findet man unterhalb der Treppenstufen einen Schraubenschlüssel. Ein Bild weiter rechts kann man sich optional mit dem Kommandanten unterhalten. Wesentlich interessanter ist allerdings das Seil, das man vom Latrinen-Zelt entfernt (was von entsprechenden Flüchen und Verwünschungen begleitet wird). Zurück auf der Landebahn formt man den Kleiderbügel mittels „Benutzen"-Funktion zu einem gebogenen Stück Draht und schließt damit den Elektro-Flitzer neben der Treppe kurz. Mit diesem Scooter wird Jack augenblicklich zu einer Art Pyramide transportiert, deren Eingang allerdings mit einem stabilen Gitter verschlossen ist. Zum Glück trägt man einen Schraubenschlüssel bei sich, so daß die Entfernung der Muttern kein unüberwindbares Problem darstellen sollte. Das Seil befestigt Jack an den Gitterstäben, schwingt sich auf den Scooter und gibt einmal kräftig Gas. Im Inneren des Gebäudes findet man das entführte Gyroskop, das man natürlich mitnimmt. Jack verläßt den ungemütlichen Ort, geht nach rechts und macht dort eine kuriose Entdeckung: Einen herrenlosen Kampfpanzer, den die Armee unbeaufsichtigt läßt. Doch seine Kameradin Ysanne sitzt bereits im Führerhaus und lenkt das Gefährt durch die Gegend. Dabei leistet sie aber keinen entscheidenden Beitrag zur Entkräftung der weitverbreiteten Ansicht: „Frau am Steuer, das wird teuer." Jack muß mal wieder den Retter in der Not spielen und findet nach kurzem Suchen im hinteren Teil des Panzers einen Kanonenschaltkasten, den er deaktiviert. Der Panzer stoppt - und siehe da: Die dringend benötigte Bodenantwortstation liegt vor den Füßen der beiden. Nach Ysannes kurzer Beschäftigung mit der Maschine können die zwei Helden ins Raumschiff zurückkehren. Das Gyroskop baut Jack im Reaktorraum in die Navigationsanlage ein und unterhält sich anschließend mit Ysanne. Nach der Landung auf dem Casino-Planeten redet Jack mit dem Bordcomputer Booba (befindet sich auf der Brücke) und überzeugt ihn, daß er dringend das Schiff verlassen muß, da Ysanne angeblich in großer Gefahr schwebt. Da Booba nicht gerade mit viel KI gesegnet ist, läßt er das kriminelle Bündel von dannen ziehen.

Spaß muß sein

Der Aufenthalt auf dem Casino-Planeten beginnt mit einem Schwätzchen mit der Hosteß, die sich im Eingangsbereich der Anlage tummelt. Jack ist zwar einem flüchtigen Abenteuer nicht ganz abgeneigt, doch die Pflicht ruft! Da ihn die Dame nicht ins Innere des Gebäudes läßt, heftet sich Jack nach einer kurzen Diskussion ganz dicht an die Fersen eines Angestellten und gibt sich ebenfalls als Bediensteter des Hauses aus (siehe

GUILTY

KOMPLETTLÖSUNG (TEIL 2)

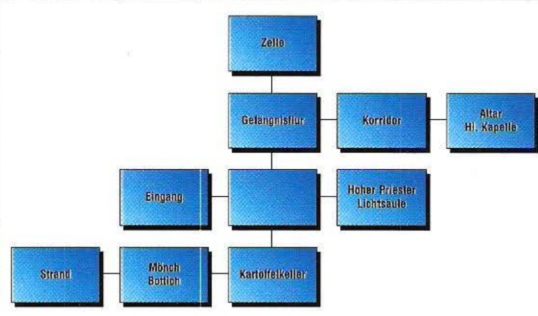
Skizze). Im Casino redet er mit dem Croupier am rechten Tisch und verspielt unvernünftigerweise das Raumschiff. Das Kartenspiel verliert er in jedem Falle - er muß also zähneknirschend zugeben, daß ihm das schicke Gefährt gar nicht gehört. Ein muskelbepackter Bodyguard bringt ihn zur Abgeltung des Schadens in die Hotelküche. Dort redet Jack mit dem Chefkoch, der ihn mit der Zubereitung einer Soße betraut. Der Meister besteht darauf, daß er aus Hygienegründen eine Mütze (liegt auf dem Herd) trägt - Vorschrift ist Vorschrift. Nun darf Jack eine Kostprobe seines Könnens abliefern: Er benutzt zunächst den kleinen Krug, dann den großen und gibt zum Schluß die Gewürze zu. Das Ergebnis wird dem staunenden Maitre de Cuisine präsentiert, der sich über das Geschmackserlebnis hocherfreut zeigt - zumindest darf Jack danach die Küche verlassen. Im „Treppenhaus" läuft er zur obersten Tür und spricht mit der Vorzimmerdame. Bereits der simple Wunsch, den Boß sprechen zu wollen, genügt für die Audienz. Im Büro von Mr. Tennent hält man einen kurzen Plausch mit dem Geschäftsführer des Casino-Planeten, bei der die gemeinsame Vergangenheit der zwei nicht gerade gesetzestreuen Bürger zutage tritt. Jack sollte ihn unbedingt fragen, woher der steinreiche Tennent weiß, daß sich der Kleinkriminelle auf diesem Gestirn tummelt. Auch bezüglich seines Liebeslebens sollte man ihn interviewen. Nun betritt Tennents attraktive Partnerin Ruthie die Bühne, mit der Jack zu seinen Sturm- und Drangzeiten einige aufregende Nächte verbracht hat. Ein aufschlußreiches Gespräch unter sechs Augen schafft Klarheit. Er folgt ihr selbstverständlich, als sie das Büro verläßt. Im Vorzimmer fleht Jack sie um ihre Hilfe an, um das verspielte Raumschiff wieder zurückzubekommen. Ruthie läßt sich tatsächlich erweichen und macht ihren Ehemann mit einer schnellen Nummer hinter verschlossenen Türen gefügig.

Das Vorzimmerfräulein wird auf die bereits erwähnte Tour übergangen und Jack wird noch einmal im Büro vorstellig. Nun bittet er ihn um die Rückgabe von Ysannes Raumschiff. Tennent stimmt dem Anliegen zu, allerdings unter der Auflage, daß Jack im Casino Jetons im Mindestwert von 40 Credits gewinnt. Gesagt, getan: Jack wetzt ins Casino und spricht wiederum mit dem Croupier im roten Hemd. Fehlt eigentlich nur noch ein bißchen Startkapital, das man sich durch einen beherzten Griff in die Tasche des Herrn im braunen Anzug besorgt. Die so ergaunerten Chips gibt man dem Croupier und darf nun mitspielen. An dieser Stelle sollten Sie unbedingt abspeichern! Das Kartenspiel ist anfangs vielleicht etwas verwirrend. Wenn Sie nicht mit messerscharfer Beobachtungsgabe oder durch Ausprobieren zum Ziel kommen (nach jedem Gewinn sofort abspeichern!), verrät Ihnen der bestohlene Insider einige Tips zum Spiel - allerdings nur, wenn Sie mehrere Male hintereinander verloren haben. Sobald Sie eine ausreichende Anzahl Chips gewonnen haben, begeben Sie sich ein letztes Mal in Tennents Büro. Zum ebenfalls letzten Mal wird die Vorzimmerdame außer Gefecht gesetzt. In seinem Zimmer bekommt Tennent die Chips ausgehändigt und das Raumschiff befindet sich wieder im Besitz der beiden Weltraumbummler. Durch den Ausgang kehrt Jack zu Ysanne zurück und unterhält sich kurz mit ihr.

Dschungelabenteuer

Der Dschungelplanet steht als nächstes auf dem Programm. Jack verläßt das Schiff, spricht mit dem Führer der Kolonisten und trifft seinen alten Kumpel Narm wieder, der einem einiges über die Eier der Außerirdischen erzählt. Nun läuft man nach rechts und an den Zelten vorbei, bis man den Eingang einer Höhle findet. Endlich wird man auch das Plüschtier los, das man einem bissigen kleinen Biest zur Stillbeschäftigung hinwirft. Die Socken von Narm werden noch flugs vor dem Betreten der Höhle eingesackt. Kein Adventure ohne Irrgarten: Das folgende Labyrinth besteht aus insgesamt zwölf Abschnitten, die jeweils nach dem gleichen Schema aufgebaut sind. Jeder Bildschirm enthält vier Ausgänge. **Gehen Sie nach diesem Schema vor (Zahl kennzeichnet die gedachte Nummer des Ausgangs, von links nach rechts durchnumeriert): 1, 2, 2, 3, 3, 2, 2, 3, 3, 4, 3, 2.** Jack findet ein Nest mit den Eiern der Außerirdischen und nimmt natürlich eines mit. Er verläßt das Bild nach rechts und wird automatisch in den Dschungel gebeamt. Das Ei gibt man dem Kolonisten-Führer und kehrt sofort zum Raumschiff zurück. Wiederum sollte sich eine Unterredung mit Ysanne anschließen.

Im Namen der Rose



Die vorletzte Station führt Jack auf einen weiteren Planeten. Beim Versuch, eine heilige Kapelle zu betreten, scheitert er an einer vermummten Person. Erst ein Gespräch mit Ysanne ermöglicht den Zutritt zu dem mysteriösen Raum. Seinen hungrigen Magen stopft Jack, indem er sich an den Opfergaben auf dem Altar bedient. Prompt werden Ysanne und er ertappt und in ein ungemütliches Verließ geworfen. Einem unverschlossenen Fenster kann Jack nicht widerstehen und befindet sich plötzlich auf einem dünnen Felsvorsprung. Von dort läßt er sich nach unten plumpsen und landet in den Fluten eines Gewässers. Das direkt ins Auge springende Blümchen läßt man vorerst außer acht und läuft gleich durch den Eingang. In einem Raum voller Kartoffeln und Brote findet er ein kleines gelbes Hefe-Säckchen, das er mitnimmt. Die Hefe wirft man in den Weinbottich im linken Gewölbe. Nach einer kurzen Animation läuft der Mönch verstört mit seiner verschmutzten Kutte nach außen und badet sich im kühlen Naß. Frech wie er ist, stibitzt Jack das begehrte Kleidungsstück und zieht es sofort an. In dieser Verkleidung kann er problemlos die Blume abrupfen. Er geht in den ersten Raum, entfernt ein Blütenblatt und legt es auf den Boden. Ebenso verfährt er in jedem weiteren Raum, bis er an die Gefängnistür gelangt, hinter der Ysanne wartet. In der Zelle wird das letzte Blättchen plaziert. Diese Aktion ruft den versammelten Klosterorden auf den Plan, was zur augenblicklichen Liquidation von Ysanne führt. Zum ersten Mal vermißt Jack seine treue Begleiterin ... wird er sie jemals wiedersehen? Nach der Rückkehr ins Schiff steuert er mit Hilfe von Booba den letzten Planeten an und geht diesmal durch die Andockstation nach draußen.

Happy End mit kleinen Fehlern

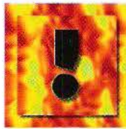
In der Raumstation sucht er den Konsolenraum, nimmt das Telefonverzeichnis und liest es per „Benutzen" durch. Dort findet er die Nummer seines alten Kumpels Narm N'Palm und bestellt ihn mit Hilfe der Konsole zum Ort des Geschehens. Nach einer eingehenden Untersuchung des Gebäudes trifft man auf P'Paud'P'Pau, der ein paar interessante Einzelheiten zu erzählen hat. Auch Ysanne taucht wundersamerweise wieder auf. Narm ist inzwischen eingetroffen (er läuft Jack früher oder später über den Weg) und gibt Jack eine Transatron-Scherbe. Dieser macht man sich auf die Suche nach dem zerbrochenen Kristall zur Vervollständigung des Transatron. An der „Dimensionalen Anomalie" hebt man diesen Kristall auf und fügt beide Teile zusammen. Das fertige Exemplar wirft man einfach in die „Dimensionale Anomalie". Jack und Ysanne sind Helden für einen Tag und fallen sich überglücklich in die Arme.

Andrea Dreisbach



ALONE IN THE DARK 3

KOMPLETTLÖSUNG



Sehr viele Aktionen lassen sich nur ausführen, wenn Ed auf einer ganz bestimmten Stelle steht. Beim Suchen nicht aufgeben, manchmal dauert er eine Weile, bis er etwas findet. Oberstes Gebot: speichern, speichern, speichern!

Saloon unten

Geldnöte und seine Freundschaft zu Emily Harwood brachten Ed schnell dazu, den Auftrag in Slaughter Gulch anzunehmen. Nachdem er dort wahrlich bombastisch begrüßt worden war, hatte er schnell erfaßt, daß es wohl nicht einfach werden würde, Emily aus der Hand der Ganoven zu befreien. Zunächst wendet er sich dem Saloon zu. Ganz rechts am Geländer vor dem Eingang findet er ein Benzinfaß. Dieses wird eingesteckt und rein geht es in den Saloon. Hier untersucht er zunächst den Projektor. Er füllt ihn mit Benzin auf und schaut sich ein kleines Filmchen an. Er untersucht den Raum weiter und findet in einer Ecke einen Ölkanister, auf der Bühne eine Rassel und im kleinen Hinterzimmer, neben der Theke, eine Schachtel Streichhölzer und auf einem der Tische einen Schlüssel. Als er dann ein Stück hinter der Theke entlang geht, taucht plötzlich oben auf der Balustrade ein Schütze auf, der wie wild um sich ballert. Ed stellt sich schnell links neben den Stierkopf und läßt den Kerl seine Munition verpulvern, ohne getroffen zu werden. Nachdem der Fiesling verschwunden ist, untersucht er das linke Regal und findet eine Flasche Spiritus, eine einfache Flasche und eine Feldflasche, die ihm neue Kraft gibt. Die einfache Flasche schmettert er gegen die nächstbeste Wand. Unter ihren Scherben entdeckt er eine Münze, die er natürlich sofort einsteckt. Nun widmet er sich dem Stierkopf. Als er an dem linken Horn zieht, öffnet sich die Falltür an der Wand und ein weiterer Ballerheld taucht auf. Auch vor dessen Schüssen kann Ed sich geschickt verstecken oder ihn kunstgerecht mit seinem Colt zerlegen. Schnell hat sich der Typ in Luft aufgelöst und hinterläßt eine Spielkarte, das Karo As, und eine goldene Kugel. Er beschließt, durch die Falltür zu steigen. Auf seinem Weg nach unten findet er eine Lampe. Diese füllt er mit dem Öl, zündet sie mit den Streichhölzer an und benutzt sie nun und erhält Erleuchtung. Er geht nun bis ans andere Ende des Kellers, sieht sich das Poster an der Wand an und fischt sich den Stock von Wand. Nun stellt er sich vor die nächste Tür und öffnet sie. Hmm, Schlangen versperren ihm den Zugang. Schnell nimmt er die Rassel und kann damit die Viecher aus dem Raum locken. Kaum sind diese heraus, betritt er den Raum und klettert eine Leiter hoch, mitten rein in eine Gefängniszelle. Er beginnt nun, die Zelle zu erkunden. Immer wieder tauchen aus dem Keller Schützen auf, die Ed jedoch mit ein paar gekonnten Fausthieben schnell niedermachen kann. Er wendet sich der Pritsche zu, auf der er einen Stein findet. Nun stellt er sich ganz nah vor die Tür und angelt sich mit dem Stock den Zellenschlüssel. Schnell benutzt er diesen, um aus dem ungastlichen Raum herauszukommen. Er läuft den Gefängnisgang entlang und betritt eine zweite Zelle. Hier steht ein etwas konfuser Typ herum, vor den er die Spiritusflasche auf den Boden stellt. Sofort greift der Kerl danach, trinkt sie aus und verpufft. Übrig bleibt eine Feldflasche, die Ed dankend leert. Ahh, tut das gut! Nun nimmt er den Stein und pfeffert ihn gegen die Wand. Was ist das? Im Stein versteckt war ein Amulett! Schnell nimmt er es auf und verläßt die Zelle wieder. Gut, daß er das Amulett gefunden hat, denn nun kann er das Pentagramm auf dem Boden des nächsten Ganges unbeschadet überqueren. Er betritt einen Raum mit einem Kamin. Nix Interessantes zu sehen. So wendet er sich dem Sheriffbüro zu. Hier benutzt er den Schlüssel, um den Gewehrschrank zu öffnen und versorgt sich mit einer Winchester. Prima! Auf dem gegenüberliegenden Tisch findet er noch eine Schachtel passende Munition und einen Sheriffstern. Die drei Poster an der Wand liest er sorgsam durch und ist wieder ein Stück schlauer. Wieder auf dem Gang geht er weiter in den Vorraum. Hier schiebt er den großen Schrank vor die Tür, öffnet ihn und findet eine Schrotflinte. Neben dem Schrank ist nun eine Strickleiter zum Vorschein gekommen, die er sofort hinaufklettert.

Das Gefängnisdach

Direkt vor sich findet Ed eine Peitsche, die sofort eingesackt wird. Etwas weiter gelangt er an eine Lichtfalle. Mit geschicktem Timing gelingt es ihm, den Zauberstrick zu ergattert. Puh, das war knapp! Er geht weiter und findet eine eiserne Platte, die er sofort als kugelsichere Weste benutzt. Um die nächste Ecke herum kann er dann einen Patronengurt in seinen Taschen verstauen. Etwas weiter sieht er den Kerl stehen, von dem er gelesen hat. Er lädt eines seiner Gewehre mit der goldenen Kugel (speichern, es gibt nur einen Versuch!) und gibt dem Ganoven den Rest. Dieser hinterläßt einen Sack voll mit Skorpionen, der Ed bestimmt noch nützlich sein wird. Er betritt die nächste Kammer und gelangt dort in den Besitz einer Gatling und einer weiteren Feldflasche, die er natürlich sofort leert. Bei der Untersuchung des Faßes entdeckt Ed eine kurze Zündschnur. Er steckt sie ein und geht nun wieder zurück zu der verschlossenen Tür, die er ziemlich am Anfang seines Dachrundganges entdeckt hatte. Er stellt sich in einigem Abstand vor diese Tür (Ed ist nun von oben zu sehen) und schießt auf sie. Es ertönt eine Stimme, der er antwortet, er sei der Weihnachtsmann. Die Tür springt auf und Ed kann den Raum nun betreten. Hier ist es stockfinster. Also benutzt er die Lampe und geht ein paar Schritte weiter. Plötzlich wird er von einer magischen Kraft, ausgehend von dem Henker am Ende des Raumes, angegriffen. Schnell benutzt er seinen Zauberstrick. Sowohl Henker als auch der Hängende verschwinden in einer Fallgrube. Ed stellt sich ganz nah vor die Grube und wirft den Sack mit den Skorpionen hinein. Die Eingangstür öffnet sich wieder. Er stellt sich vor den großen Hebel, legt ihn um und kann so die Grube schließen. Nun ist es ihm möglich, den hinteren Raum genauer zu untersuchen. Hier findet er ein Stück getrocknetes Fleisch und eine Stange Dynamit. Er steckt sich beides in die Tasche und geht wieder in den Raum, wo er die Zündschnur gefunden hat. Die unangenehmen Typen, die ihm auf dem Weg dorthin begegnen, ballert er ohne größere Probleme nieder. Kaum hat er den besagten Raum betreten, schließt sich die Tür hinter ihm. Schnell stellt er sich ganz links neben die Tür und wartet, bis die Ballerei aufhört und öffnet die Tür dann wieder. Nun stellt er sich neben das Faß. Er befestigt die Zündschnur an der Stange Dynamit und setzt diese dann in ein Loch in der Mauer. Mit den Streichhölzer zündet er die Zündschnur an und rennt aus dem Raum hinaus. Wrummmmmm! Die Explosion hat ein Loch in die Mauer gerissen, durch das er jetzt hindurchgehen kann. Ihm fällt eine Platte mit einem Pfeil auf, stellt sich darauf und es öffnet sich ein Durchgang. Beim weiteren Erkunden des Daches muß er sich nochmals einiger Fieslinge entledigen, bis er an eine Maschine kommt, in der ein Zahnrad fehlt. Er nimmt den Sheriffstern und setzt ihn in den Mechanismus ein. Mit seiner Peitsche kann er nun einen oben an der Maschine befindlichen Hebel betätigen und so eine weitere Tür öffnen. Den auftauchenden Kerl ballert er um und gelangt in eine kleine Kammer. Hier findet er eine Feldflasche und auf dem Steg eine Patronenschachtel. Hmm, und wie gehts jetzt weiter? Er geht den Steg wieder zurück auf's Dach, nimmt Anlauf und benutzt den Steg einfach als Sprungbrett, mitten hinein in ein Fenster des gegenüberliegenden Hauses (Ed muß im Rennmodus sein, dann springt er automatisch!).

ALONE IN THE DARK 3

KOMPLETTLÖSUNG

Im Saloon oben

Dank seiner Orientierung ist es Ed völlig klar, daß er sich im Flur oberhalb des Saloons befinden muß. Den Plan an der Wand studiert er genau. Am Rande des Lochs im Boden findet er einen Ring. Bei genauerer Untersuchung läßt sich der Stein von der Fassung lösen. Beides behält er in der Tasche. Nun benutzt er die Streichhölzer, um die Petroleumlämpchen, die links und rechts an der Wand hängen, anzuzünden. Die linke Tür öffnet sich und ein indianischer Geist taucht auf, der ihm erklärt, daß sein Amulett ihn vom Rande des Todes zurückbringen kann, und wieder verschwindet. Merkwürdig! Er geht durch die offene Tür und befindet sich in einem Raum, in dem er eine Zeitung und eine Uhr mit einem darauf sitzenden Geier entdeckt. Er stellt sich vor diese Uhr und steckt das Stück Trockenfleisch in deren Öffnung. Gierig schnappt der Geier danach und überläßt ihm eine Münze. Er geht weiter in die Ecke des Zimmers und greift sich den stummen Diener. Nach dem Lesen der Zeitung verliert er keine Zeit. Er geht durch das große Bild in der Wand hindurch in einen weiteren Raum, den er genau untersucht. Am Fußende des Bettes entdeckt er einen Pfeil (schwer zu finden, aber er ist da). Nun wendet er sich der Frisierkommode zu. Auf ihr findet er eine Perle, eine 30/30 Kugel und eine Gummipumpe. Nun dreht er den Spiegel um (verschieben) und entdeckt an dessen Rückseite einen dort befestigten Schlüssel, den er sofort abreißt. Jetzt dreht er sich um und stellt sich neben den Bogenschützen, eine der Bettfiguren. Ihm drückt er den Pfeil in die Hand und löst so einen Mechanismus aus, der ihm die Tür im ersten Raum wieder öffnet. Er marschiert wieder durch das Bild in diesen Raum und auf den Flur, bis hin zu der Tür unmittelbar neben dem Loch im Boden. Diese öffnet er mit dem Schlüssel und betritt einen weiteren Schlafraum. In den Drachen, der neben dem Bett steht, steckt er den Stein vom Ring. Das Maul öffnet sich und er findet eine weitere Patronenschachtel. Die auf dem Boden liegende Feldflasche wird sofort geleert. Logisch, oder? Er hebt vom Boden ein Tagebuch und eine Anleitung auf und liest sich beides sorgsam durch. Nun verläßt er den Raum durch die Balkontür. Hier läuft er die Balustrade entlang, bis er an einen halb geöffneten Fensterladen kommt. Er stellt sich vor die Tür. In dem Moment, in dem von drinnen Schüsse zu hören sind, stellt er den stummen Diener vor die Tür und geht dann schnell in Deckung neben den Fensterladen. Nachdem der Schütze seine ganze Munition auf den stummen Diener verfeuert und sich verzogen hat, kann Ed den halb geöffneten Fensterladen umkippen (verschieben) und über die nun entstandene Brücke den Raum betreten. Er befindet sich nun in einem Fotolabor. Interessiert betrachtet er die Fotos an der Wand und sammelt einige Kleinigkeiten in der Nähe des Tisches ein: einen Schlüssel, ein unvollständiges Blitzlicht, einen Auslöser und eine Anleitung. Letztere sieht er sich genau an. Achso! Er verbindet Auslöser, Gummipumpe und Blitzgerät miteinander und erhält so ein funktionstüchtiges Blitzgerät. Nun geht Ed wieder zurück über den Balkon auf den Flur oberhalb des Saloons und öffnet mit dem Schlüssel die dritte Tür. Ed stellt sich auf die Bodenmarkierung neben dem Schrank und benutzt das Blitzlicht und hebt den Ölkanister auf. Eine der Münzen verschwindet im Schlitz des Pianos und eine Falltür öffnet sich. Zunächst geht er zum Schrank, haut einmal davor und öffnet ihn. Drinnen befinden sich eine Feldflasche und ein Tomahawk. Nun klettert Ed die Falltür hinunter, füllt seine Lampe auf, zündet sie an und wird sofort von Fledermäusen bedrängt. Schnell flitzt er auf den Durchgang gegenüber zu und kann die Viecher abhängen. Mit viel Geschick springt er von Felsen zu Felsen (Plan 1) und trifft an einem Vorsprung auf einen Indianer. Dem zeigt er den Tomahawk, was diesen offensichtlich friedlich stimmt, da er verschwindet. Ed schnappt sich die Flasche und den Schlüssel und setzt seine Sprungreise fort. Als er am anderen Ende der Grotte nicht mehr weiter kann, benutzt er das Indianeramulett. Sofort erscheint der Indianergeist und hilft ihm aus der prekären Situation und beamt ihn in die Empfangshalle des Rathauses.

PLAN 1

15	14	13
	9	10/12 11
	8	7 6
3	4	5 (Indianer)
2	1	Start

Das Rathaus

Hier ballert Ed zwei Schurken nieder und hebt die Flasche und den Schlüssel auf. Er geht zum Ende des Ganges, öffnet die dortige Tür mit dem Schlüssel und betritt die Bibliothek. In den Regalen findet er einige interessante Bücher und neben der Statue eine Taschenuhr. Er verläßt den Raum wieder, geht zur anderen großen Tür, stellt sich in einiger Entfernung von ihr auf und öffnet sie mit der Taschenuhr - Fernbedienung! Im Arbeitszimmer begegnet er einem Mann, der ihm ein Drehbuch überläßt (auf ihn zulaufen). Nun stellt er sich vor die Leiter und ballert drauflos. Eine Glasscheibe zersplittert und Ed klettert die Leiter hinunter und gelangt auf den Friedhof. Er geht zum großen Steintisch in der Mitte und benutzt erneut den Tomahawk, hmmm. Er wandert weiter bis zu einem Grab an der Hausseite, auf dem die Initialen O. E. J. eingraviert sind. Mit dem Karo-As öffnet er das Grab, erhält eine Nachricht und wird mit einem Aufzug zu einem Fenster in der oberen Etage des Rathauses transportiert. Er schlüpft hindurch und gelangt in eine Küche. Vom Tisch nimmt er eine Ölkanne und untersucht den Schrank. Er findet dort eine Filmrolle und ein paar Gewürze, die er sofort energiebringend verspeist. Nachdem er den Hebel im Kamin, unter dem Bärenkopf, geölt hat, hebt sich die Wand und Ed gelangt in einen Ballsaal. Er geht in Richtung Bühne. Auf dem Weg dorthin findet er neben der Dame eine Patronenschachtel und neben dem dicken Mann einen Hammer. An der Bühne angekommen untersucht er das Grammophon und erhält eine Gitarrensaite, ein Notenblatt und einen Tresorschlüssel. Schnell läuft er in die Küche zurück, etwaige Verfolger werden beseitigt, und geht einen versteckten Gang hinter dem Schrank entlang. Die dortige Tür öffnet er. Auf der gegenüberliegenden Seite steht er wieder einmal vor einer verschlossenen Tür. Hier steckt er die 30/30 Kugel ins Schlüsselloch, haut kräftig mit dem Hammer drauf und kann den Raum nun betreten. Auf dem langen Tisch findet er eine Glühbirne, eine Sprengladung und einen Sprengplan. Im anderen Teil des Zimmers entdeckt er einen Schneidetisch. Er benutzt die Gitarrensaite und die Glühbirne, um ihn zu reparieren und schaut sich die Filmrolle und das Notenblatt genau darauf an. Aha, eine Ziffer: 806! Im nächsten Raum findet er ein Buch und ein Gemälde. Dieses öffnet er und findet (untersuchen) einige Nummern. Er sucht solange, bis die Nummer 806 erscheint, der Code ist richtig eingegeben, die Schießanlage zum Durchgang zum Safe ausgeschaltet. Er geht durch die Tür zum Safe. Dort setzt er die Perle in die Tür ein und öffnet das Schloß mit dem Tresorschlüssel. Aus dem Safe tritt ein Ganove heraus und stiehlt Ed sein Amulett. Schnell folgt er ihm, haut ihn nieder und holt sich sein Amulett zurück. Nun untersucht er den Safe und findet eine Patronenschachtel und einen mit einen Kontaktzünder gesicherten Geldkoffer. Er öffnet das Fenster, seilt sich ab und landet in einem alten Bergwerksladen. Hier bekommt er von einem dicken Kerl eine Nachricht. Grrr! Er untersucht die Lore, findet einen Sprengkasten und eine Patronenschachtel und hinten auf dem Tisch eine Feldflasche. Er springt in die Lore, der Typ schubst sie an und los geht die Fahrt bis vor den Bahnhof.



ALONE IN THE DARK 3

KOMPLETTLÖSUNG

Der Bahnhof

Bevor Ed die Bahnhofsstation betritt, schaut er sich ein wenig in der Stadt um. Nun betritt er die Station und muß erst einmal jede Menge unfreundlicher Gestalten aus dem Weg räumen. Ist dies vollbracht, rüttelt (verschieben) er an dem Schild an der einen Wand, hebt den herunter gefallenen Schlüssel auf und entschärft damit den Geldkoffer. Zwischen den Rohren entdeckt er noch eine Eisenstange und geht weiter bis zu einer Tür. Er benutzt die Eisenstange, um den Gong zu schlagen. Der Türmechanismus klemmt und so muß Ed schnell sein, um heil den Durchgang durchqueren zu können (vorher speichern!). Schnell bringt er die Sprengladung, dem früher gefundenen Sprengplan entsprechend, an und jagt die Bahnhofsstation in die Luft. Er geht zum Wasserturm gegenüber und legt, wie von dem Ganoven verlangt, den Geldkoffer und den Schlüssel auf den Boden. Plötzlich tauchen zwei weitere Kerle auf, die Ed einfach abknallen.

Ed als Puma

Von Indianern wird Ed in einen Puma verwandelt. Er verläßt die Höhle und dann den Friedhof durch das nun offene Tor. Er läuft in den Saloon und die kaputte Treppe hinauf. Er nimmt gehörigen Anlauf (Rennmodus) und springt über das Loch im Boden, noch ein gekonnter Sprung und er landet auf dem Dach des Gefängnisses. Vor dem Loch in der Mauer, durch das man genauen Blick auf die große Statue hat, nimmt er wieder Anlauf und springt auf die Statue zu. Im Flug schnappt er sich den Goldadler aus deren Hand und landet wieder sanft auf der Erde. Er läuft jetzt in die Gasse zwischen Rathaus und Bergwerksladen und taucht seine Pfote in das Teerfaß. Danach betritt er das Rathaus und taucht die Pfote in das Faß mit Silberstaub. So ausgerüstet ist er nun in der Lage, die auftauchenden Werwölfe zu besiegen. Sind die Viecher erledigt, läuft er zurück in die Höhle und legt den Goldadler in die Asche.

Unterirdische Gewölbe 1

Aus dem Grab auferstanden schnappt er sich den Colt des flüchtenden Schurken und geht wieder zum Wasserturm. Hier taucht ein Doppelgänger vor ihm auf. Er legt den Colt auf den Boden, berührt sein zweites Ich und wird zu Ed, dem Westernhelden! Er hebt den Colt wieder auf und klettert den Wasserturm hinauf. Er springt vom Steg in den Turm hinunter, killt den Ganoven und hebt die Stahlbürste und die Flasche auf. In der Mitte des Turm entdeckt er eine Holzlatte mit einem Loch darin. In dieses steckt er die Bürste, es entsteht ein Durchgang, in den er hineinspringt. Ed befindet sich nun in einem unterirdischen Gewölbe. Er geht den Gang entlang und findet ein Blatt und etwas weiter ein Notizbuch. An der Wand studiert er den Plan des Gewölbes. Er steckt das Blatt in die indianische Statue an der Wand - es öffnet sich eine Tür. Er geht hindurch, steigt eine Leiter hoch und gelangt in einen Schlafsaal, in dem zunächst zwei Ganoven beseitigt werden müssen. Nach genauerer Untersuchung des Raums findet Ed eine Picke und eine Flasche. Durch den Ausgang hindurch findet er ein Stück Papier und gelangt weiter in einen Raum mit einer Grube, vollbestückt mit Messern. Geschickt kann er diese Grube überwinden (Plan 2). Den wartenden Schurken erledigt er mit der Picke. Er befindet sich nun in einer Bibliothek. Der Schurke wird auch mit der Picke gekillt. Ed untersucht die Säule gegenüber dem Eingang und findet einen Kerzenständer und einen Behälter mit Wasser. Beim Verlassen der Bibliothek ergattert er noch eine Nadel. Weiter geht es und er gelangt an eine Wand. Er stellt sich neben den dort stehenden kleinen Kerl und gießt ihm das Wasser über den Kopf. Eine Tür öffnet sich und Ed betritt einen Aufzug. Drinnen hebt er ein Sparschwein auf, das er sogleich gegen die Wand wirft. In den Scherben entdeckt er ein Glasplättchen. Er betätigt den Hebel und fährt eine Etage höher. Er verläßt den Aufzug und geht bis ans Ende des Raumes zu einem Mikroskop. Unter dieses legt er das Glasplättchen, schaut dann durch die Linse und merkt sich die Farbfolge. Genau in dieser Reihenfolge drückt er nun die Farbflächen ein - es öffnet sich eine Tür.

PLAN 2

(Mitte rechts)

```
     x
     x x
       x
     x x
   x x
 x x
 x
```

Das Labor

Durch diese Tür hindurch ist Ed nun in einem Labor. Auf dem Tisch findet er eine Glasröhrchen mit Gift. Er stellt sich genau vor die Retorte und benutzt das Giftröhrchen - aus Ed wird Klein-Eddy! Nun winzig marschiert er durch die Gitterstäbe in die Zelle. Wieder in voller Größe, taucht er die Nadel ins Gift (benutzen) und vergiftet damit den Doktor. Nachdem dieser sich in Luft aufgelöst hat, hebt Ed den Strohhalm, das Ammoniakfläschchen und den Zellenschlüssel auf, öffnet die Zellentür und stellt sich wieder vor die Retorte. Erneut ist er ein Winzling. Er geht unter dem Tisch entlang, durch ein kleines Loch in der Wand. Jetzt nimmt er den Strohhalm in die Hand, nimmt Anlauf und überwindet so geschickt den Abgrund (Rennmodus).

Das unterirdische Gewölbe 2

Wieder in voller Größe, hebt er ein Fläschchen mit giftiger Substanz auf und schlüpft durch eine Öffnung in der Wand. Jetzt ist Schnelligkeit angesagt! Er rennt zu der Stelle, an der etwas aus der gegenüberliegenden Wand austritt, schüttet die giftige Substanz darüber, stellt sich weiter davon entfernt und wartet, bis die Spinne das Zeug getrunken hat. Da Ed keine Spinnen mag, tritt er sie platt. Er holt sich den vor dem Spinnennetz stehenden Topf mit Kleister (nicht das Netz berühren) und geht weiter zum Ende des Raumes. Er streicht sich den Kleister auf die Hände und klettert an der Wand, wo ein Lichtstrahl entlang läuft, hinauf. Oben angekommen rennt er zum Tisch, schnappt sich den Kopf des Monsters und wirft ihn schnell das Loch hinunter. Das Monster folgt und Ed hat Ruhe. Er verschiebt den Sockel, findet darunter eine Flasche und eine Winchester und dahinter an der Wand einen Bleibarren. Im nächsten Raum wartet ein Karate-As auf ihn. Schnell muß er sein und den Kerl niederknallen. Dieser hinterläßt seine Perücke. Ed hebt sie auf, schaut sich das Bild an der Wand genauer an, steckt die Silbermünze hinein und betritt die Folterkammer. Ohne den Schädelkreis zu betreten geht er zu dem Behälter vor dem Schädel. Er legt den Bleibarren hinein und bringt ihn mit den Streichhölzern zum Schmelzen. Emily kann entfliehen und bricht kraftlos zusammen. Ed schnappt sich die neben dem Behälter liegende Erzstange und einige verteilt liegende Notizen und betritt den Zugang zu einem Gang. Sofort schließt sich die Tür und ein Tötungsmechanismus startet. Ed killt schnell den Ganoven, hebt das Messer auf, stellt sich in einiger Entfernung vor die Tür, wirft das Ammoniakfläschchen gegen sie und kann so Emily aufwecken, die den Tod bringenden Mechanismus stoppen kann. Er hängt nun die Perücke an den Haken am Ende des Ganges und öffnet die Tür. Ed findet sich nun drei Schurken gegenüber. Schnellt läuft er zu einem Seitenraum und stellt sich vor die Adlerstatue. Er benutzt die Erzstange, woraufhin die Elwoodbrüder ableben. Nun rennt er zu den Rohren, dreht den Hahn auf, hebt den Gummihandschuh auf und benutzt ihn. Jetzt rennt er zu den Leitungen daneben und schneidet diese mit dem Messer durch. Jetzt rennt er schnell zurück zur Adlerstatue und wartet ab. Klar, daß diese Maßnahmen zum Tode des Oberganoven führen! Beim Verlassen des Raumes nimmt er einen Kohlesack auf und geht zu Emily. Ed besteigt die draußen stehende Lokomotive über die Leiter, füllt die Kohle ein, zieht den Hebel und - geschafft!

Andrea Dreisbach



WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

KOMPLETTLÖSUNG

Azimuthhaus-Platz
Als Woodruff das zerstörte Haus von Professor Azimuth verläßt, muß er feststellen, daß er sein Gedächtnis verloren hat. Er kann nicht lesen, weiß nicht wer Azimuth ist, noch kann er sich an seinen eigenen Namen erinnern. Er hat nur ein einziges Wort in seinem Kopf: Schnibble. Auf dem Dach liegt ein Stiefel, den er aber unmöglich erreichen kann. Woodruff geht zu dem Gaffer und läßt sich über die Geschehnisse der letzten Nacht aufklären. Danach hebt er den Hosenknopf, den er entsetzt als das Auge seines Teddybären wiedererkennt, von der Straße auf und verläßt den Bildschirm zur rechten Seite.

Straße der traurigen Buzuk
Der traurige Buzuk erzählt von der Grausamkeiten der Menschen.

Elendsbrücke
Woodruff bemerkt unter der Brücke eine Holzkiste. Er hebt sie hoch und findet eine Mutter. Nachdem der Bettler ihn durch den Säurefluß hat waten lassen, schmeißt er diese an dessen Kopf. Der Bettler wirft ihm daraufhin wütend einen Stiefel aus Aligatorschnauzenleder hin. Woodruff hebt ihn auf und nimmt ihn mit.

Azimuthaus-Platz
Mit dem Stiefel von der Elendsbrücke holt Woodruff nun den anderen Stiefel vom Dach. Bevor er sie jedoch anzieht entdeckt er in dem einen Stiefel ein Foto von Professor Azimut.

Straße der traurigen Buzuk
Woodruff gibt der jungen Frau das Foto und bekommt dafür einen Zeitungsartikel. Doch er kann damit nichts anfangen. Er kann ja nicht lesen.

Elendsbrücke
Jetzt kann Woodruff den Säurefluß überqueren. Er nimmt die Mutter mit, die er zuvor auf den Bettler geworfen hat und verläßt den Bildschrim zur rechten Seite.

Säufergasse
Aus dem Säufer ist nichts herauszubekommen: Er ist hoffnungslos betrunken. Woodruff steckt ein paar Federn ein und geht in die Bar der Schluckspechte.

Bar der Schluckspechte
Woodruff geht zunächst zu der Wirtin, die sich als seine frühere Schuhllehrerin entpuppt. Sie gibt ihm einen Stein, der wie ein „A" aussieht und zeigt ihm, wo H.P. Sebastian sitzt. Dieser gibt Woodruff eine Tasse Kaffee und erzählt ihm, was sich in Azimuths Haus ereignet hat: Er hat einige schwarzgekleidete Männer gesehen. Unter ihnen befand sich der Obersack.

Titelbild
Jetzt fällt Woodruff alles wieder ein. Er erinnert sich an die Entführung von Professor Azimuth, und wie der Obersack seinen Teddybär getötet hat. Von jetzt an hat er nur noch eines im Sinn: Azimuth zu finden und sich an dem Obersack zu rächen. Bevor er den Bildschirm in Richtung Bar verläßt, nimmt er den Pinsel mit.

Bar der Schluckspechte
Woodruff läßt sich anhand des Zeitungsartikels von der Wirtin das Lesen beibringen und erfährt dabei einiges über Azimuth. In einem unauffälligen Moment greift Woodruff in die Tasche des elastischen Barmixers und erhält so einen Flaschenöffner.

Säufergasse
Die Tasse Kaffee macht den Säufer wieder einigermaßen nüchtern und als Zeichen des Dankes bekommt Woodruff von ihm eine Meteozon-Uhr dafür. Den Pinsel rührt er einmal kräftig im Teer um.

Straße der traurigen Buzuk
Woodruff legt den „A"-förmigen Stein auf das Gegenstück in der Straße. Er bekommt ein Tobozon, über das er eine Nachricht von Professor Azimut erhält.

Treppenstraße
In der Vitrine kann Woodruff einen Buzukdrachen erkennen, den er gerne haben möchte, aber das Geschäft ist geschlossen. Er tritt gegen die Konservendose und hebt sowohl die herausgefallene Bohne als auch die Konservendose selbst auf und steckt sie ein.

Gedenkstätte
Hier findet Woodruff die Statue des Kommandanten, der die Buzuks besiegt hat.

Azimuthaus-Platz
Woodruff kann jetzt den Fahrstuhl bedienen und fährt nach oben.

Amtsschimmelzentrum
Der Schalterbeamte erzählt ihm, daß der Obersack im obersten Viertel der Stadt lebe, und daß er arbeiten müsse, um dorthin zu gelangen.

Brotophoton-Platz
Woodruff sieht sich interessiert auf einem Plakat das Stellenangebot einer Fabrik an und wählt die Telefonnummer. Der Rekrutierdienst verlangt als Bewerbung das Einschicken eines Atemzertifikates und eines Paßfotos per Tobozon.

Amtschimmelzentrum
Woodruff fragt den Schalterbeamten nach einem Atemzertifikat. Dieser sagt ihm, daß er ihm zunächst eine Atemprobe in einem amtlich zugelassenem Behälter bringen muß.

Brotophoton-Platz
Der Ladenbesitzer läßt sich genüßlich vom Ventilator Luft in das Gesicht blasen. Neben ihm liegt ein morphoplastischer Finger, den Woodruff aber nicht ergattern kann. Ein Wettender verspricht Woodruff große Gewinnchancen beim Glückspiel. In der Boutique „Wau-Wau-Piep" soll es einen geheimen Eingang zu einer Spielhölle geben.

Boutique „Wau-Wau-Piep"
In der Boutique befindet sich ein Dynamometerrad, das von einer Ratte angetrieben wird. Woodruff schraubt die Mutter an dem Rad fest, so daß die Ratte es nicht mehr bewegen kann.

Brotphoton-Platz
Dem Ladenbesitzer sind die Haare in das Gesicht gefallen. Nun kann er nicht mehr sehen, wie Woodruff heimlich den morphoplastischen Finger stiehlt.

ZUSAMMENSETZUNG DER SILBEN

Gedächtnisformel:
Herrschende + Elementare + Herrschende
Heiterkeitsformel:
Kunst + Elementare + Rat
Sichtformel:
Intuition + Intuition + Elementare
Wachstumsformel:
Elementare + Grüne + Rat
Vergangenheitsformel:
Zeit + Elementare + Herrschende
Kraftformel:
Energie + Rat + Elementare
Diagnoseformel:
Elementare + Medizin + Elementare



WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

KOMPLETTLÖSUNG

Boutique „Wau-Wau-Piep"
Karl-Heinz, der Papagei starrt vernarrt auf das Poster eines nackten Mädchens und ist kaum ansprechbar. Woodruff nimmt seinen Teerpinsel heraus und malt dem Mädchen Kleidung. Jetzt ist der Papagei bereit, mit ihm zu sprechen. Er sagt ihm, daß er ehemals der Türsteher des Clubs der guten Sitten gewesen sei, daß er aber wegen seiner fehlenden Schwanzfedern gefeuert wurde. Da Woodruff ein paar Federn in der Hosentasche hat, gibt er sie ihm und Karl-Heinz fliegt davon. Er wird seinen Beruf wieder aufnehmen. Im hinteren Teil der Boutique ist es dunkel. Hier befindet sich ein Schalter, ein Flumpelrötz und ein Prödelwurz. Woodruff dreht zunächst den Flumpelrötz zweimal, den Prödelwurz einmal und betätigt dann den Schalter. Ein Lichtstrahl schießt aus der Dunkelheit hervor und wird von den beiden Vorrichtungen in gewünschter Weise abgelenkt. Ein dicker, schmuddeliger Gesichtserker erscheint und Woodruff steckt den morphoplastischen Finger in ein Nasenloch. Es öffnet sich die Tür zur Spielhölle.

Spielhölle
Woodruff unterhält sich mit dem eingesperrten Champion, der ihn überreden will, eine Pille zu schlucken. Der Servierer schenkt ihm ein Glas Wasser ein, und wenn Woodruff den Champion stark genug gereizt hat, schmeißt dieser ihm in einem ungesehen Augenblick eine Pille in das Glas. Jetzt ist Woodruffbenebelt und kann in das Freudenviertel gehen.

Freudenviertel
Das ist der Ort, den die Wirtin ihm verboten hatte zu betreten. Woodruff spricht das furchtbar geschimkte Buzuk-Weib an, die ihm erzählt, die Sekretärin des Sultans gewesen zu sein. Sie gibt ihm die Telefonnummer vom Thronsaal. Dann geht Woodruff zum Flipper. Erst nach dem dritten Versuch bekommt er einen Strul und schmeißt ihn sofort in den Spielautomaten. Er gewinnt und bekommt ein paar Strule mehr.

Spielhölle
Jetzt hat Woodruff Geld für das Glücksspiel. Er geht zum Buchmacher und läßt sich erklären, daß er entweder auf rot oder auf schwarz zu setzen hat.

Brotphoton-Platz
Woodruffnimmt vorerst den Aufzug zum Obersack-Platz.

Obersack-Platz
Hier besorgt er sich die Hemdsbrust des Roboters und geht in das Prothesengeschäft. Er kauft ein falsches Kinn und eine Brille. Das Poster auf der linken Seite wirbt für die „Herz zu Busen"-Fernsehshow. Woodruff wählt die Telefonnummer und verliebt sich in die Moderatorin dieser Show: Fräulein Coh Cott. Er wählt die in der Show gezeigte Nummer und spricht mit deren Sekretärin. Sie wird ihn später zurückrufen, um ihm die Privatnummer von Coh Cott zu geben. Anschließend bestaunt Woodruff den vermeintlichen Dreckfleck, der plötzlich immer größer wird. Ein Müllsack fällt vom Himmel und Woodruff steckt ihn ein.

Brotophoton-Platz
Jetzt macht Woodruff mit Hilfe eines Struls ein Foto von sich und steckt es in den Schlitz des Tobozons. Doch er wird wegen seiner heruntergekommenen Kleidung abgewiesen.

Obersack-Platz
Woodruff verläßt den Bildschirm an der linken unteren Seite.

Trockenbrunnen
Woodruff geht nach unten und schaltet das öffentliche Tobozon ein. Der Präsident hält eine Rede über die neuen Steuergebühren. Oben spricht er zu dem degenerierten Weisen und kauft ihm einen Hut ab. Woodruff bekommt den Auftrag zu in den Buzuk-Tempel zu dessen Frau zu gehen und von dort die Artistensilbe wiederzubringen. Er erhält den Zugangs-Code zu ihrem Zimmer.

CODES ZU DEN TÜREN DER WEISEN

Geschmacksweiser	KAH BLAZ ZIG STO
Gesundheitsweiser	POO ZIG DRU BNZ
Weiser der Fruchtbarkeit	BNZ POO GLAP BLAZ
Begabungsweiser	KAH LRZ GOZ GNEE
Ratssaal	BLAZ KAH ZIG DRU
Thronsaal	ZIG STO DRU BLAZ
Wortweiser	BNZ BNZ BNZ GLAP
Würdenträgertür	GLAP ZIG GNEE LRZ
Steinsarg des Sultans	GLAP POO GNEE ZIG

Obersack-Platz
Woodruff verläßt den Bildschirm zur linken oberen Seite.

Fabrikvorhof
Hier trifft Woodruff die Mitglieder der Schnibble-Sekte an. Auf der Müllkippe liegt eine Zeitung. Als Woodruff sie liest, stellt er fest, daß Coh Cott mit dem Obersack zusammen ist. Das bricht sein Herz. Er findet an nichts mehr gefallen und muß sich erst einmal auf die Bank setzen, um dort bitterlich das Weinen anzufangen. In seiner Not drückt er auf die Klingel und es erscheint ein Buzuk, der ihm ein Taschentuch bringt. Als er das zweite Mal klingelt, bringt der Buzuk das Papier, das als Flugzeug bei dem Buzuk ankam. Es ist eine Nachricht von Professor Azimuth mit einer Tobozonnummer. Jetzt beginnt Woodruff wieder mutzufassen.

Platz des Buzuktempels
Der Tempelwächter des Buzuktempels verlangt von Woodruff eine Haselnuß als Gegenleistung für den Einlaß.

Amtsschimmelzentrum
Woodruff geht zu dem Nußhändler, muß aber feststellen, daß der keine Nüsse mehr besitzt und seine letzte an einen gewissen Herrn Ernst Blinst verkauft hat. Daraufhin geht er zum Freudenviertel zurück.

Freudenviertel
Er verläßt den Bildschirm zur rechten Seite.

Turm zur virtuellen Reise
Woodruf bestaunt den riesigen Meteorit auf dem Weg und alsbald kommt eine riesige Hand vom Himmel, die ihn wegnimmt. Jetzt kann Woodruff immer direkt vom Brotophoton-Platz zum Turm zur virtuellen Reise gehen. Beim Glücksspieler kann sich Woodruff ein paar Struls erspielen. Um zu gewinnen, muß er die Schale hochheben, unter der sich das Auge befindet. Dann fährt Woodruff mit dem Aufzug nach unten, wo er Ernst Blinst findet. Für drei Struls kauft er sich eine virtuelle Reise und geht zu dem Orgasmussitz. Ernst Blinst erzählt Woodruff, daß er eine Haselnuß unter den Holzkasten legt, um damit das fehlende Stützbein auszugleichen. Er wird seine Haselnuß nur gegen etwas eintauschen, daß mindestens so hart wie diese Haselnuß ist.

Wettervorhersage
Der Meteorologe kündigt in einem bestimmten Stadtteil einen Meteoritenhagel an. Woodruff geht schnellstmöglich zu dem genannten Ort und sieht dort auf seine Meteozon-Uhr. An der Stelle, wo der Meteorit einschlagen wird, macht er dann ein Kreuz und wartet. Nachdem dieser eingeschlagen und in tausend Splitter zerfallen ist, hebt Woodruff einen der Splitter auf.

Turm zur virtuellen Reise
Nun gibt Woodruff Ernst Blinst den Meteorit und erhält dafür die Haselwal-Nuss.



WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

KOMPLETTLÖSUNG

Platz des Buzuktempels
Woodruff wirft dem Wächter die Haselwal-Nuss zu, er wirft sie ihm aber wieder zurück. Er möchte das innere der Haselwal-Nuss, also das Haselwal-Mark.

Säufergasse
Woodruff teert die Haselwal-Nuss.

Wettervorhersage
In dem Stadtteil, in dem es demnächst einen Meteoritenhagel geben soll, markiert Woodruff mit dem Meteozon die entsprechende Stelle und klebt die geteerte Haselwal-Nuss dort fest. Der Meteorit schlägt ein und zerstört die Haselwal-Nuss-Hülle. Woodruff hebt jetzt das Haselwal-Mark auf.

Platz des Buzuktempels
Der Wächter nimmt das Haselwal-Mark und läßt dafür die Brücke ausfahren.

Tempelgang, 1.Stock
Woodruff liest sich die Nachricht des Zeitweisen durch und merkt sich den Code. Er hebt den Benzinkanister und den Topfdeckel auf.

Tempelgang, 2.Stock
Mit dem Code vom Talentweisen betätigt Woodruff die Türklingel und spricht mit dessen Frau. Den Ratsaal öffnet er mit Hilfe des Codes aus der Nachricht des Zeitweisen. Der Wortweise ist sehr verwirrt und teilt Woodruff mit, daß er verzweifelt nach seiner Elementarsilbe sucht.

Ratsaal
Der Zeitweise klagt Woodruff den Verlust seiner Zeitsilbe. Um sie zurückzubekommen, muß Woodruff die Zeitsilbenmaschine in der „Wau-Wau-Piep"-Boutique mit Wasser füllen.

Tempelgang, 3. Stock
Der Kraftweise teilt in der Botschaft, die an seiner Zimmertür hängt, mit, daß er beim Sultan ist. Woodruff gibt den Code, den er von dem Buzuk-Weib im Freudenviertel bekommen hat, ein und betritt den Thronsaal.

Thronsaal
Seine Wohlbeleibtheit, der Sultan, verbringt seine Zeit damit, Bier zu trinken. Woodruff gibt ihm den Flaschenöffner, damit dieser die Bierflaschen nicht mit seinem allerletzten Zahn aufmachen muß und wird dafür zum Buzukritter ernannt. Außerdem bekommt er die herrschende Silbe und einen Schlüsselbund als Erkennungszeichen der Buzuk. Der Kraftweise hat seine Kraftsilbe verloren. Um sie wiederzubeschaffen, muß Woodruff in die Vergangenheit zurückkehren. Auf der Speisekarte liest Woodruff die Codenummer des Geschmacksweisen. Er hebt den Buzuk-Kaugummi auf und nimmt die Liste mit den Zauberformeln mit.

Wettervorhersage
Woodruff begibt sich in den Stadtteil, in dem es regnen soll und markiert die Stelle mit der Metezonuhr. Er stellt den Hut auf das Kreuz und wartet ab. Alsbald wird eine kleine Regenwolke auftauchen und der Hut wird mit Wasser gefüllt.

Boutique „Wau-Wau-Piep"
Mit dem Buzuk-Kaugummi macht Woodruff das Leck im Rohr dicht und füllt nun das Wasser in den Behälter. Ein Frosch erscheint und quakt die Zeitsilbe. Den Kaugummi steckt er wieder ein.

Ratsaal
Woodruff gibt dem Zeitweisen seine Zeitsilbe wieder zurück und erhält die Ratsilbe sowie den Code für den Wortweisen.

Tempelgang, 3.Stock
Nachdem Woodruff die Nummer des Wortweisen gewählt hat, erscheint dessen Schoßtierchen. Er gibt dem hungrigen Tier die Bohne und bekommt von ihm die Elementarsilbe.

Platz des Buzuktempels
Der verwirrte Wortweise nimmt dankbar seine Elementarsilbe zurück und beauftragt Woodruff, den Gesundheitsweisen und den Weisen der Fruchtbarkeit zu finden und gibt ihm deren Codes.

Tempelgang, 1.Stock
Woodruff geht zunächst zum Gesundheitsweisen, der aber gerade abwesend ist, um die virtuellen Reisen zu entwanzen. Da das ein gefährliches Unternehmen ist, bittet dieser um Hilfe, falls er in einer virtuellen Reise gefangen sein sollte. Woodruff wählt die Nummer des Geschmacksweisen. Der hat keine Schnapluren mehr und kann somit keine Bouzouioli mehr machen.

Tempelgang, 2.Stock
Die Frau des Weisen der Fruchtbarkeit teilt Woodruff mit, daß ihr Mann auf der Suche nach der grünen Silbe verschwunden sei und vermutlich in der Irrenanstalt festgehalten wird.

Turm zur virtuellen Reise
Woodruff kauft eine virtuelle Reise und begegnet dort dem Gesundheitsweisen, der sich nicht mehr befreien konnte. Daraufhin bekommt er die Heilsilbe.

Gedenkstätte
Woodruff spricht die Vergangenheitsformel über den Kommandanten. Daraufhin gelangt er in die Vergangenheit zurück. Der Kommandant hält Woodruff davon ab, zur rechten Seite zu gehen. Woodruff sieht in das umgefallene Glas, das ihm verrät, daß aus ihm etwas herausgefallen sein muß. Er geht zu dem Stein, der direkt unter dem Glas liegt und schiebt ihn beiseite. Er findet in dem Helm einen zappelnden Fisch, den er dem Kommandanten in die Rüstung schiebt. Jetzt kann er ungehindert auf die rechte Bildschirmseite gelangen und zeigt dem sterbenden Buzuk seinen Schlüsselbund. Der Buzuk gibt ihm die Energiesilbe, ein Buzuk-Horn und den Code für den Steinsarg im Thronsaal des Buzuktempels. Woodruff probiert das Horn aus und es erscheinen Steine, unter denen sich ein weiterer Buzuk befindet. Mithilfe des Dreizacks will Woodruff ihn befreien, der letzte Stein jedoch begräbt den Buzuk unter sich und Woodruff muß ihn an den Füßen herausziehen. Der Buzuk verspricht Woodruff die Inutionssilbe in der Kriegerstatue zurückzulassen, damit dieser sie in der Gegenwart wieder holen kann. Dann hebt Woodruff den Maiskolben auf und geht in die Gegenwart zurück. Dort holt er den, zu Stein gewordenen Fisch aus der Rüstung des Kommandanten.

Kerkergasse
Ein Haus ist auf der rechten Seite erschienen und gerade als Woodruff es betritt, begrüßt ihn ein Nachfahre des geretteten Buzuks, der Meister. Dieser bringt ihm als Zeichen seines Dankes die Ohrkontrolle bei. Dann hebt Woodruff das Schneckengehäuse und den Steinarm auf. Den Steinfisch legt er in die, dafür vorgesehene, Aushölung in der Mitte des Bildschirms. Er erhält eine Nachricht von Professor Azimuth und ein Transportozon, mit dem er direkt zu allen Punkten der Stadt gelangen kann.

Thronsaal
Mittels des Codes vom sterbenden Buzuk öffnet Woodruff den Steinsarg und bekommt von einem Skelett die Energiesilbe. Er gibt sie sogleich dem Kraftweisen.

Treppenstraße
Woodruff sagt die Kraftformel auf und holt sich aus der Vitrine des Spielzeuggeschäfts den Buzukdrachen heraus.



WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

KOMPLETTLÖSUNG

Amtsschimmelzentrum
Der Schalterbeamte wird mit der Kraftformel von Woodruff eingeschüchtert und stellt diesem sofort ein Atemzertifikat aus.

Brotophoton-Platz
Woodruff legt die Hemdsbrust, die Brille, das falsche Kinn, den Teerpinsel und den Maiskolben an und macht mit dem Brotophoton ein Foto. Er schickt das Zertifikat und das Foto an die Rekrutierstelle und wird angenommen.

Fabrikvorhof
Der Portier nimmt das Einstellungszertifikat an und läßt ihn durch die Tür. Allerdings muß er an der Garderobe alle seine Sachen abgeben. Der Aufseher in der Fabrik erklärt Woodruff, was er zu tun hat: Woodruff muß einen Hut vom Fließband nehmen und ihn vor dem Spiegel aufsetzen. Ist er schlecht, muß er ihn in die Mülltonne werfen. Ist er gut, muß er den Schalter drücken, woraufhin eine Kiste erscheint. Diese muß er auf das Fließband legen und den Hut hineinlegen. Die Kiste wird verpackt und Woodruff muß sich in die Mitte zwischen dem Fließband und der linken Bildschirmseite stellen, um sie zu fangen. Danach muß er seinen Finger auf den Knoten halten, damit die Knotenmaschine die Kiste einschnüren kann. Woodruff geht zu dem Aufseher und fragt ihn, ob er jetzt alles richtig gemacht habe. Aber der Aufseher beleidigt ihn nur: Woodruff rastet aus und wird in die Irrenanstalt eingeliefert.

Gummizelle
Woodruff hängt an einem Seil und kann sich nur mühsam befreien. Nachdem er wieder auf dem Boden steht, hebt er mit seinem Fuß die Kette auf und ritzt mit ihr die Gummimauer an. Dort findet er eine Schraube, mit der er das Schloß öffnet und hinausgeht. Er befindet sich jetzt unter den anderen Irren. Er geht zu dem normalen Verrückten mit dem Trichter auf dem Kopf. Es stellt sich heraus, daß dieser ein Steuereintreiber ist und erfährt dessen Nummer. Mit der Schraube befestigt er das Scharnier an dem Schrank und öffnet die Tür. Er findet seine Sachen wieder. Woodruff benutzt das Tobozon und ruft die Nummer des Steuereinteibers. Über das Gespräch regt er sich so sehr auf, daß er seine Zwangsjacke zerreißt und nun wieder frei herumlaufen kann. Er verprügelt den Pfleger und betätigt den Hebel, um die Tür zu öffnen.

Versuchslabor
Proffessor Wirrkopf macht Versuche mit dem Weisen der Fruchtbarkeit. Woodruff verläßt den Bildschirm zur linken Seite.

Ventiloplattform
Woodruff wirft einen Blick auf die Stadt und erblickt die Kriegerstatue, die er in der Vergangenheit gesehen hat. Er gießt das Benzin in den Kanister und betätigt den Schalter. Dann verfängt er sich aber in dem akitvierten Ventilator, verliert seine Kleidung und stürzt hinunter.

Club der guten Sitten
Woodruff findet sich im Club der guten Sitten wieder und zieht sich so schnell wie möglich wieder an. Karl-Heinz, der Papagei hat nun wieder seinen Job und öffnet für Woodruff die Privattür des Präsidenten. Aber Woodruff wird von den Zensoren davon abgehalten hineinzugehen. Er nimmt den Müllsack und steckt ihn in den Kohlebehälter. Es steigt eine Rauchwolke auf, die eine Zensorin einhüllt. Jetzt kann Woodruff den Privatraum betreten. Der Präsident steht dort vor dem Spiegel und probt seine Rede. Seine Hose rutscht ihm jedoch herunter. Woodruff gibt ihm den Hosenknopf und der Präsident verläßt dankbar den Raum, um seine Rede an einem anderen Platz zu üben. Unterdessen findet er drei Videokassetten. Auf einer der drei befindet sich die Kunstsilbe.

Amtsschimmelzentrum
Der Meister steht an dem Ausgang des Clubs der guten Sitten. Er bringt Woodruff die Nasenpower bei.

Haus der Freuden
Woodruff spricht die Heiterkeitsformel über den Autisten, der daraufhin anfängt zu singen. Dabei erfährt er die grüne Silbe.

Versuchslabor
Woodruff gibt dem Weisen der Fruchtbarkeit die grüne Silbe und hebt das Schnaplurenkorn auf. Er spricht die Wachstumsformel auf den Professor, der jetzt aufhört den Weisen zu quälen.

Trockenbrunnenplatz
Der Begabungsweise bekommt von Woodruff die Kunstsilbe. Im öffentlichen Tobozon erscheint der Meister und bringt Woodruff die Augenkontrolle bei. Im trockenen Brunnen sät er das Schnaplurenkorn aus und gießt es mit Wasser. Daraufhin wächst ein Schnaplurenbaum, von dem sich Woodruff ein paar Schnaplurenwürze mitnimmt.

Tempelgang, 1.Stock
Woodruff gibt dem Geschmacksweisen die Schnaplurenwürze und läßt sich von ihm ein Bouzouioli kochen. Jetzt sind alle Weisen im Ratssaal versammelt.

Ratssaal
Die Weisen folgern aus den Geschehnissen, daß ein böser Schprotznog die Ursache für das Elend sind und beschließen einen neuen zu machen. Woodruff legt dazu die Konservendose auf den Tisch der Ratsversammlung. Er steckt den fertigen Schprotznog ein. Seine Aufgabe ist es nun in dieser Dose das Böse einzufangen.

Säufergasse
Woodruff spricht die Gedächtnisformel auf den Säufer, der sich anschließend wieder daran erinnert, in dem Gefängins als Wächter gearbeitet zu haben. Er wurde aber wegen seines schlechten Aussehens gefeuert und möchte nun wieder seinen Job aufnehmen. Woodruff gibt ihm ein Foto von sich. Dafür bekommt er von dem Säufer die Romme-Regeln. Den Schalter, der sich an dem Treppengeländer neben der Bar befindet, betätigt er ein, zwei Mal und der Meister erscheint im Licht hinter dem Säufer. Er bringt ihm diesmal die Haarkontrolle bei.

Kerkergasse
Jetzt kann sich Woodruff bei dem Wächter um Arbeit bewerben. Dazu muß er aber das Formular 2b75(b) besorgen und ausfüllen.

Amtsschimmelzentrum
Da sich der Schalterbeamte nicht mehr daran erinnern kann, wo er dieses Formular hingelegt hat, spricht Woodruff die Gedächtnisfomel auf ihn. Der Beamte händigt ihm das Formular daraufhin aus.

Kerkergasse
Er gibt dem Wächter das Formular und kann passieren.

Gefängnishof
Ein Gefangener hindert Woodruff daran, auf die Ballustrade des Gefängnisses zu gehen. Woodruff nimmt den Lumpen und beginnt die Scheibe zu putzen. Die Gefängniswärter sagen ihm, daß für solche Arbeiten der Roboter zuständig sei und Woodruff be-

TOBOZON

Wettervorhersage	KAH ZIG STO BLAZ
Azimutkanal	POO POO ZIG ZIG
Herz zu Busen-Kanal	POO BNZ BLAZ DRU
Rekrutierdienst	DRU BNZ POO GLAP
Herz zu Busen-Show	ZGI DRU GNEE BNZ
Coh Cott	BLAZ KAH POO GLAP
Steuerkanzlei	GNEE BNZ GLAP POO



WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

KOMPLETTLÖSUNG

ginnt ein Romme-Spiel mit ihnen. Dazu kommt der Gefangene herunter und setzt sich an den Tisch. Während des Spiels entschuldigt er sich kurz, um auf die Toilette zu gehen. Dabei gibt er dem Roboter die Romme-Regeln und läßt ihn an seiner statt weiterspielen. Woodruff kann sich jetzt auf die Ballustrade klettern.

Zentralturm des Gefängnisses
Um in den oberen Teil des Turmes zu gelangen, sieht sich Woodruff ein, zwei Mal die Wettervorhersage an und markiert mit der Meteozonuhr die Stelle, an der ein starker Wind auftreten wird. Er legt den Drachen auf das Kreuz und wird dann mit ihm nach oben getragen. Dort begegnet er einem Zellengenossen Azimuths, der freundlicherweise seine Treppenstufen zur Verfügung stellt, damit Woodruff weiter nach oben gelangt. Er bindet das Seil an dem steinernen Arm fest und schwingt den Enterhaken an das linke Abflußrohr. Dort erscheint der Meister, der ihm die Gesichtskontrolle erlernt.

Ventiloplattform
Vor dem Ventilator probiert Woodruff nun seine Schwebekünste aus und läßt sich vom Wind zur Würdenträgergasse treiben.

Tobozon
Um die Geheimnummer von Coh Cott zu bekommen, wählt Woodruff ihre Privatnummer. Coh Cott faßt ein wenig Vertrauen in ihn und gibt ihm die Nummer als er das zweite Mal anruft. Woodruff gibt die Nummer an der Eingangstür ein und ein Auge erscheint an der Tür. Woodruff hat jedoch kein Kostüm für das Spezialfest „Augenweide" und wird abgewiesen. Er plaziert die Muschel in den Abdruck an der Statue und bekommt die Intuitionssilbe. Sichtformel: Intuition + Intuition + Elementar

Zentralturm des Gefängnisses
Woodruff schwingt den Enterhaken um das rechte Abflußrohr und entdeckt einen losen Stein in der Mauer. Mit der Sichtformel kann er ihn genau erkennen und findet sich wenige Augenblicke später in der Zelle von Azimuth wieder.

Azimuths Zelle
Azimuth erklärt Woodruff, daß der Obersack es war, der den Schprotznog befreite und ihn böse machte. Der Obersack hat ihn eingesperrt, um ihn Tag für Tag jünger zu machen, weil ihm der Schprotznog immer älter macht. Azimuth gibt ihm einen Viblefrotzer, ein Gerät das Menschen älter machen kann.

Turm zur virutellen Reise
Mit der Sichtformel deckt Woodruff den Betrug des Glücksspielers auf und prügelt sich mit ihm. Dabei fällt das Auge in die Treppengasse.

Treppengasse
Woodruff hebt das Auge auf, um damit zu dem Türsteher des Spezialfestes zu gehen.

Würdenträgergasse
Woodruff setzt sich das Auge auf die Nase und hat nun ein perfektes Kostüm. Er wird eingelassen.

Spezialfest „Augenweide"
Fräulein Coh Cott wurde von dem Biest gebissen und benimmt sich nun apathisch wie ein Zombie. Woodruff stellt dies per Diagnoseformel fest.

Versuchslabor
Woodruff mischt die Proben zusammen und erhält ein wirksames Gegengift.

Spezialfest „Augenweide"
Coh Cott will das Gegengift nicht trinken. Sie reagiert überhaupt nicht. Erst als es Woodruff in ihr Glas schüttet, bewegt sie sich und trinkt. Sie ist wieder bei klarem Verstand, dennoch mißtraut sie Woodruff, der sie nur mit der Heiterkeitsformel überzeugen kann.

Coh Cott
Woodruff und Coh Cott halten Händchen. Sie erzählt ihm vom Obersack und wie er die Welt an sich reißen will. Er gründete die Schnibblesekte, um noch mehr Einfluß auf die Menschen zu bekommen.

Fabrikvorhof
Der Chef der Schnibblesekte gibt Woodruff das heilige Mantra und begrüßt ihn in der Mitte seiner Anhänger.

Obersack-Platz
Woodruff verschafft sich mit Hilfe des Mantras Eingang zur Schnibblesekte.

Sekte
Er ist eingeladen an der Zeremonie teilzuhaben. Reihum sagt jeder der Anhänger sein Mantra auf. Woodruff kann frei herumlaufen, muß aber unbedingt wieder an seinen Platz gehen, wenn er an der Reihe ist. Um den Kompjutör einzuschalten, muß er einen Strul in das Gebetsloch werfen. Er erfährt von ihm, daß er den heiligen Code braucht, um die Konzentrationszirkel zu bekommen. Er wirft wieder einen Strul in das Gebetsloch und fragt nun den Hohepriester nach dem heiligen Code. Nachdem der Kompjutör ihm die Konzentrationszirkel genannt hat, kehrt Woodruff an seinen Platz zurück, um mit Hilfe seiner Meisterkräfte zu schweben. Er ist auserkoren worden, in das Weihezimmer zu gehen. Tut er dies, wird er verrückt und das Spiel ist zu Ende. Er sollte den großen und den kleinen Gong benuzten, um die Anhänger in Trance zu versetzen. Woodruff nimmt die hypnotisierende ZEDE-Rom aus der Statue heraus.

Coh Cott
Vor dem Fenster, das gegenüber den Gemächern des Obersacks liegt, steht die einzige überlebende Pflanze der Stadt. Woodruff spricht die Wachstumsformel über sie und kann nun an ihr zum Haus des Obersacks hochklettern.

Die Gemächer des Obersacks
Ein Hass-Kraftfeld hält Woodruff davon ab, zum Obersack zu gelangen. Da erscheint jedoch der Meister und sagt ihm, daß er seinen Haß gegen den Obersack vergessen soll. Woodruff fängt an, zu schweben und kann so durch das Kraftfeld dringen. Geht Woodruff zum Obersack und spricht ihn an, so erschießt der Obersack ihn und das Spiel ist zu Ende. Stattdessen nimmt der den Topfdeckel und wehrt die tödlichen Schüsse damit ab. Jetzt kann er frei herumlaufen. Wartet er jedoch zulange damit, etwas zu tun, ist das Spiel zu Ende, da der Obersack von ihm in drei Schritten einen Klon anfertigt, der am Schluß explodiert. Woodruff steckt die ZEDE-Rom in den Schlitz und hypnotisiert den Obersack. Dann setzt er ihm den Viblefrotzer auf und macht ihn älter. Der Obersack zerfällt und das Biest wird frei. Aus den übrig gebliebenen Kleidungsstücken nimmt Woodruff die Magnetkarte heraus und betätigt den Schalter für die Treppenstufen. Er spricht das Biest an und es schlüpft in seinen Körper. Um es wieder loszuwerden, ißt er Buzuioli. Dann befestigt er den Schprotznog an dem Haken und klebt den Kaugummi an die undichte Stelle. Er stellt sich auf die linke Seite des Bildschirms und provoziert das Biest. Als es zum Sprung ansetzt, zieht er an dem Zipfel und das Biest wird gefangen. Jetzt steckt der die Magnetkarte in den Schlitz und verläßt den Bildschirm zu linken Seite.

Der Präsident
Woodruff erkennt, daß der Präsident im Tobozon lediglich eine Puppe ist und nimmt seinen Platz ein. Er wird bejubelt und zum Präsidenten gekrönt.

Silke Menne



KURZTIPS

DUNE 2

Der Computergegner beschränkt sich darauf, nur am Anfang Verteidigungseinheiten auszuheben. Wenn man sie zerstört, werden sie nicht mehr aufgefrischt und der Computer baut nur noch Einheiten für die Offensive.

Der Feind kann bei der Zerstörung von Gebäuden hilfreich zur Hand gehen. Vor allem in den höheren Leveln errichtet der Computer Geschütz- und Verteidigungstürme. Gelangt man mit einigen Einheiten hinter die Verteidgungsanlagen, so schießen die Türme wild um sich und treffen in der Regel den größten Teil der anliegenden Gebäude.

PIZZA CONNECTION

Mit Hilfe des Telefonterminals wählt man die Nummer einer beliebigen Bank. Danach überweist man einen negativen Betrag (erst ein Minuszeichen eingeben) auf das Konto eines Mitspielers oder des Computergegners. Wenn man Spieler 1 ist, gibt man **222222, 333333** oder **444444** ein. Jetzt erfährt man vom Bankangestellten, daß die Überweisung erfolgreich abgeschlossen wurde. Aus diesem Grund hat sich auch das Vermögen auf dem eigenen Bankkonto um den gewählten Betrag erhöht. Im gleichen Atemzug verringert sich natürlich das Guthaben des geschädigten Mitspielers.

Christian Fiedler

B. MANAGER HATTRICK

Um finanziellen Engpässen bei BMH aus dem Weg zu gehen, gibt es folgenden Finanztrick. Zunächst nimmt man bei der Bank einen Kredit über acht Millionen Mark (48 Monate Laufzeit) auf. Diesen läßt man zwei bis vier Monate oder auch länger ruhen. Nach dieser Zeit steht ein erneuter Besuch bei der Bank an, bei dem die Laufzeit des Kredits von 48 auf 0 Monate (der Computer setzt auf einen Monat) verringert wird. Prompt bekommt man zweistellige Millionenbeträge auf seinem Konto gutgeschrieben. Dieser Trick funktioniert auf jeden Fall bei Schwierigkeitsstufe 10!

Michael Stötzel

DARK FORCES

Hier einige Codewörter die bei der spielbaren Demoversion als auch bei der Vollversion funktionieren. Einfach ausprobieren!

CODE	WIRKUNG
LADATA	Koordinaten anzeigen
LAIMLAME	Unverwundbarkeit
LAREDLITE	Gegner sind gelähmt
LACDS	komplette Karte
LAPGOG	keine Höhenunterschiede
LAPOSTAL	alle Waffen und Gegenstände
LARANDY	Superwaffen (schnelleres Feuer)
LANTFH	Teleporter
LABUG	Insektenmodus (krabbeln)
LASKIP	beendet den Level erfolgreich
LAJABSHIP	Sprung auf Jabbas Schiff
LATALAY	Sprung zu Talay
LASEWERS	Sprung zu Sewers
LACDS	die komplette Karte
LAREDLITE	Personen werden gelähmt

Mario Zoller

WARCRAFT

Blizzard Entertainment veröffentlichten kürzlich ihre Top-Ten-Tips auf mehreren Mailboxen und CompuServe. Wenn Sie kein Modem haben, finden Sie hier die Tips, wie Sie es in den teilweise wirklich sehr schweren Levels von Warcraft zu etwas bringen, und den Computer erfolgreich schlagen können:

1. Einheiten sollte man so früh wie möglich „upgraden" und dabei die Schildstärke zuerst beachten. Dieses Upgrade betrifft mehr Einheiten als jedes andere Upgrade!

2. Feindlichen Einheiten sollte man immer nachstellen. Am besten kleine Angriffstrupps bilden und einzelnen Gegnern den Garaus machen: geringere Verluste!

3. Städte müssen sorgfältig geplant werden. Dabei sollte man so wenige Straßen wie möglich bauen, ohne jedoch alle Gebäude direkt nebeneinander zu errichten.

4. Niemals sollte man ein Gebäude zwischen der Goldmine und der Stadthalle errichten. Je schneller das Fußvolk Gold herbeischaffen kann, desto schneller entwickelt sich das Dorf.

5. Bogenschützen bzw. Speermänner geben aufgrund ihrer hohen Sehfähigkeit die besten Scouts und Späher ab. Einfach durch das Land schicken und beobachten!

6. Wenn man Katapulte zur Verteidigung der eigenen Stadt nutzt, sollte man Mauern um sie herum errichten, um sie vor Angriffen zu schützen.

7. Der Goldfluß des Gegners muß möglichst schnell gestoppt werden. Wenn man einen Minenarbeiter sieht, sollte man ihn beseitigen oder zumindest einmal treffen, um seine Befehle aufzuheben.

8. Wenn der Gegner nicht weiß, wo sich die feindliche Stadt befindet, sollte man ihn durch Angriffe aus verschiedenen Richtungen auf die falsche Fährte führen.

9. Eine gute Defensive baut sich aus mehreren Katapulten auf, vor denen einige Bogenschützen plaziert sind - jetzt ist die Kriegsmaschine geschützt.

10. Wer wirklich ein guter Warcraftspieler werden möchte, muß genau beobachten, was der Gegner in der Regel tut, um dann flexibel darauf reagieren zu können.

THEMEPARK

Wenn Sie bei Theme Park anfangs nach Ihrem Spitznamen gefragt werden, so geben Sie einfach „Horza" ein. Jetzt starten Sie ein neues Spiel und geben wieder als Spitznamen „Horza" ein. Im Spiel können Sie dann STRG und C drücken, um ungefähr 50.000 Dollar abzustauben. Dieser Vorgang läßt sich selbstverständlich beliebig oft wiederholen. Darüber hinaus können Sie mit SHIFT und Z (Bäume), CTRL und Z (Geschäfte) und ALT-Z (Fahrgeschäfte) alle Gebäude und Einrichtung kostenlos errichten lassen.

T.F.X.

Wenn Sie die Namenseingabe im UN-Gebäude mit STRG und ENTER (gleichzeitig) abschließen, können Sie eine beliebige Mission auswählen. Außerdem können Sie mit SHIFT und D ihre Munition wieder auffrischen.



KURZTIPS

METAL MARINES

LEVELCODES

LEVEL	TITEL	PASSWORT
1	GAEA	PNTM
2	COUGAR	HBBT
3	EAGLE	PCRC
4	BISON	NWTN
5	GRAMPUS	LSMD
6	ICEBERG	CLST
7	EUROSTORM I	JPTR
8	EUROSTORM II	NBLR
9	EUROSTORM III	PRSC
10	ARTEMIS	PHTN
11	POSEIDON	TRNS
12	KINGDOM	RNSN
13	SANDSTORM	ZDCP
14	ZIHARD	FKDV
15	KIWI	YSHM
16	SNARLFISH	CLPD
17	MARLION	LNVV
18	CHINGLONG	JFMR
19	SUKURA	JCRY
20	SUNRISE	KNLB

WHACKY WHEELS

Folgende Cheats lassen sich beim Spielstart anwenden:

CODE	WIRKUNG
ww turbo	Turbo-Modus wird aktiviert, wenn man gleichzeitig bremst und schießt
wwjump	Springen, wenn man gleichzeitig bremst und den Joystick nach oben drückt.
wwhog	bringt 99 Igelschüsse
wwice	bringt 99 Eiswürfelschüsse
ww fire	bringt 99 Feuerbälle

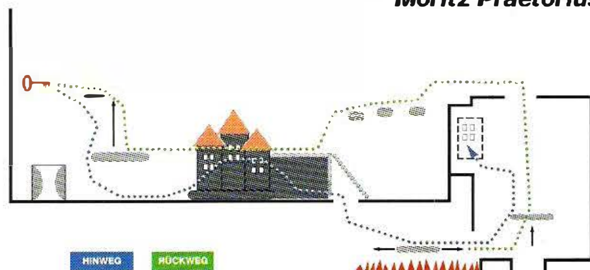
Kombinationen wie ww turbo jump fire funktionieren natürlich auch.

Jan Haarmann

KELLOGGS LAND

Man entscheidet sich im Hauptmenü für den Punkt Anleitung und spielt diesen Demolevel bis zum Endtor. Dann stellt man sich auf den Aufzug und springt zum roten Schlüssel, der sich über dem Tor befindet (Tony). Mit diesem geht man anschließend zurück zum Lift, der vorher noch in die nächste Etage führte. Jetzt muß man nur noch auf den Vorsprung links vom Aufzug springen und den Joystickknopf drücken, um eine versteckte Tür zu öffnen. Das Resultat? Jeder Level kann nun angewählt werden.

Moritz Praetorius



SIMCITY 2000

Wenn man ein neues Spiel beginnt, muß man zweimal **FUND** eingeben und je einen Kredit zu 25% annehmen. Danach öffnet man das Fenster Budget und klickt dort das Untermenü Bord Payments an, in dem ein Defizit von 4.000 Dollar sichtbar werden muß. Nun klickt man auf Issue Bond, woraufman einen Kredit zu „%" angeboten bekommt, den man natürlich sofort annimmt. Jetzt müßte ein Plus von ca. 1,2 Millionen auftauchen, das man nun jedes Jahr gutgeschrieben bekommt.
Außerdem: wenn man für sein Kraftwerk keine Restaurationskosten zahlen möchte, muß man es einfach im Jahr vor der Explosion umbenennen und die Zählung beginnt im folgenden Jahr von neuem.

Björn Ziegler

RAPTOR

Wenn Sie SET S_HOST=CASTLE eingeben, bevor Sie das Spiel mit RAP.EXE starten, können Sie sich über alle Waffen, Unverwundbarkeit, fünf Bomben und 900.000 Dollar freuen.

JUNGLE STRIKE

Hier die Levelcodes zu Gremlins neuestem Actionspektakel!

1. 2MMSXMMMP
2. 9BN8QMMMZ
3. 9BB63MMMF
4. YVV6KNMMQ
5. YVCGSBMMR
6. MCXJXVMM4
7. MCZQLCMMJ

Thomas 'Hot Shot' Brenner

JAZZ JACKRABBIT

Halten Sie das Spiel an, indem Sie auf **PAUSE** drücken und betätigen Sie dann einmal die Taste **BACKSPACE**. Bei der registrierten Vollversion müssen Sie jetzt noch zweimal **„D"** eingeben, damit folgende Cheatcodes funktionieren:

CODE	WIRKUNG
GUNHED	Munition und Dauerfeuer
BOUF	Lebensenergie
SABLE	höhere Geschwindigkeit
DOOM	höherer Schwierigkeitsgrad
CSTRIKE	aktiviert das Airboard
LAMER	Teleport in nächsten Level
KEN	verläßt das Spiel

BIS ZU 300 MARK...

können Sie ganz nebenbei verdienen, wenn Sie uns eine Komplettlösung oder einen tollen Trick zuschicken:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Die Leser-Hitliste

Jetzt können Sie bei den Lesercharts noch einfacher mitwirken. Sie brauchen lediglich zum Telefonhörer zu greifen und folgende Nummer wählen:

(0190) 19 01 44

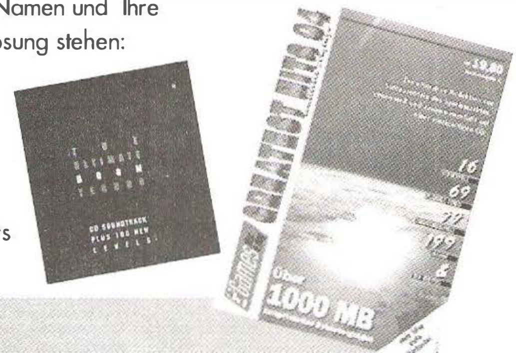
12 Sek. = 23 Pfennig/DeTeMedien

Folgen Sie anschließend den Ansagen, achten Sie aber bitte darauf, daß Sie beim betreffenden Spieletitel die entsprechende Nummer angeben. Der Sprachcomputer funktioniert nur bei korrekter Vorgehensweise. Kleines Beispiel: Bei Aces of the Deep müssen Sie sprechen: NULL, NULL, DREI!

Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas, geben Sie also unbedingt am Ende Ihren Namen und Ihre Adresse an! Zur Verlosung stehen:

50 x DOOM - The Ultimate Techno

50 x Greatest Hits CD-ROM



Hitliste

000 5th Fleet
001 1942 - The Pacific Air War
002 1990
003 Aces of the Deep
004 AEGIS: Guardian of the Fleet
005 Airlines
006 Al Qadim - The Genie's Curse
007 Aladdin
008 Alien Breed
009 Alien Legacy
010 Alien Logic
011 All New World of Lemmings
012 Alone in the Dark
013 Alone in the Dark 2
014 Alone in the Dark 3
015 Anstoß
016 Anstoß - World Cup Edition
017 Arcade Pool
018 Archon Ultra
019 Armored Fist
020 Aufschwung Ost
021 Battle Bugs
022 Battle Isle 2
023 Beneath a Steel Sky
024 Big Sea
025 Bioforge
026 Black Hawk
027 Bloodnet
028 Bola
029 Body Count
030 Bundesliga Manager Hattrick
031 Bureau 13
032 Burning Steel 2 - Guadalcanal
033 Campaign 2
034 Carriers at War 2
035 Castles 2
036 Central Intelligence
037 Christoph Kolumbus
038 Civilization
039 Colonization
040 Comanche
041 Commander Blood
042 Companions of Xanth
043 Cool Spot
044 Corridor 7
045 Cosmic Spacehead
046 Creature Shock
047 Critical Path
048 Crystal Caliburn
049 Cyberia
050 Cyberrace
051 Cyberwar
052 Cycle Mania
053 Cyclones
054 D-Day - The Beginning of the End
055 Dark Forces
056 Dark Legions
057 Dark Sun - The Shattered Lands
058 Dark Sun 2: Wake of the Ravager
059 Das schwarze Auge 2 - Sternenschweif
060 Down Patrol
061 Death Gate
062 Death or Glory
063 Delta-V
064 Der Baulöwe
065 Der Clou
066 Der König der Löwen
067 Descent
068 Desert Strike
069 Die Höhlenwelt Saga
070 Die Sage von Nietoom
071 Diggers
072 Discoveries of the Deep
073 Discworld
074 Dominus
075 Dragon Lore
076 Dragon's Lair
077 Dragonsphere
078 Dreamweb
079 Drug Wars
080 Dungeon Hack
081 Ecstatica
082 Empire Deluxe
083 Empire Soccer
084 Erben der Erde
085 Evasive Action
086 Eye of the Storm
087 F-14 Fleet Defender
088 F1
089 Falcon Gold
090 FIFA International Soccer
091 Flight Sim Toolkit
092 Front Page Sports Baseball '95
093 Front Page Sports Football '95
094 Frontier - Elite 2
095 Frontlines
096 Fury of the Furries
097 Gabriel Knight - Sins of the Fathers
098 Genesia
099 Goal!
100 Goblins 3
101 Gone Fishing
102 Guilty
103 Hammer of the Gods
104 Hanse - Die Expedition
105 Hardball 4
106 Harpoon 2
107 Heimdall 2
108 Hell
109 Hokum KA-50
110 Homey D. Clown
111 Hugo
112 Hurra Deutschland
113 In Extremis
114 Inca 2 - Wiracocha
115 Incredible Toons
116 Inferno - The Odyssey Continues
117 Infinity One
118 Innocent Until Caught
119 Inordinate Desire
120 Inspektor Zebok: Das Erbe
121 International Tennis Open
122 Iron Helix
123 Iron Assault
124 Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity
125 Jack Nicklaus Golf & Course Design
126 Jurassic Park
127 Kick Off 3
128 King's Quest 7
129 Kingmaker
130 Klik and Play
131 Labyrinth of Time
132 Lands of Lore
133 Lawnmower Man
134 Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge
135 Legend of Kyrandia: The Hand of Fate
136 Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out
137 Lemmings
138 Litil Divil
139 Little Big Adventure
140 Loderunner - The Legend Returns
141 Lollypop
142 Lord of the Rings
143 Lords of the Realm
144 Lost Files of Sherlock Holmes
145 Lothar Matthäus
146 Lothar Matthäus Super Soccer
147 Mad News
148 Magic Carpet
149 Magic of Endoria
150 Man Enough
151 Master of Magic
152 McDonaldland
153 Megamation
154 Megarace
155 Menzoberronzan
156 Merchant Prince
157 Metal & Lace
158 Metaltech: Battledrome
159 Metaltech: Earthsiege
160 MicroMachines
161 Microcosm
162 Microsoft Space Simulator
163 Myst
164 NASCAR Racing
165 NBA Live 95
166 NCAA2 Basketball
167 NHL Hockey '95
168 Noctropolis
169 Nomad
170 Novastorm
171 Oldtimer
172 Outpost
173 Overlord
174 Oxyd Magnum
175 Pacific Strike
176 Panzer General
177 PGA Tour Golf 486
178 Pinball Dreams 2
179 Pinball Dreams Deluxe
180 Pinball Fantasies
181 Pinball Fantasies deluxe
182 Pizza Connection
183 Das Amt
184 Der Planer
185 Picture Perfect Golf
186 Planet Football
187 Police Quest 4 - Open Season
188 Power Drive
189 Privateer
190 Profi Fußball Trainer
191 Project X
192 Prototype
193 Psycho Pinball
194 Quantum Gate - No One Dreams Here
195 Quarantine
196 Quarter Pole
197 Quest for Glory - Shadows of Darkness
198 Railway Challenge
199 Rally
200 ranTrainer
201 Ravenloft - Strahd's Possession
202 Ravenloft - Stone Prophet
203 Rebel Assault
204 Red Crystal
205 Retribution
206 Return to Zork
207 Reunion
208 Rings of Medusa Gold
209 Rise of the Robots
210 Robinson's Requiem
211 Royal Flush
212 Rüsselsheim
213 Sobre Team
214 Sam'n'Max
215 Schatz im Silbersee
216 Shadow Caster
217 Super Karts
218 Die Siedler
219 SimCity 2000
220 SimFarm
221 Simon the Sorcerer
222 Soccer Kid
223 Software Manager
224 Space Federation
225 Spaceship Warlock
226 SSN-21: Seawolf
227 Star Crusader
228 Star Trek 2 - Judgment Rites
229 Star Trek 25th Anniversary
230 Star Wars Chess
231 Strike Commander
232 Strike Squad
233 Striker
234 Stone Racers
235 Subtrade
236 Subwar 2050
237 Superhero League of Hoboken
238 Surf Ninjas
239 System Shock
240 T.F.X.
241 Terminator Rampage
242 The Big Red Adventure
243 The Chaos Engine
244 The Elder Scrolls
245 The Grandest Fleet
246 The Hidden Below
247 The Horde
248 The Journeyman Project
249 The Psychotron
250 Theme Park
251 Tie Fighter
252 Tornado
253 Transport Tycoon
254 Tubular Worlds
255 U. S. Navy Fighters
256 UFO - Enemy Unknown
257 Ultima 8 - Pagan
258 Ultimate Body Blows
259 Ultimate Football
260 Under a Killing Moon
261 Universe
262 Unnatural Selection
263 Unnecessary Roughness
264 Virtuoso
265 Voyeur
266 Warcraft
267 Whale's Voyage
268 Whizz
269 Who Shot Johnny Rock?
270 Wild Blue Yonder
271 Wing Commander 3
272 Wing Commander Armada
273 Wings of Glory
274 Wizard
275 Wolfpack
276 Woodruff & The Schnibble of Azimuth
277 World Cup Golf
278 World Cup USA '94
279 X-COM - Terror from the Deep
280 X-Wing
281 Zephyr
282 Zeppelin

LESERCHARTS MS-DOS/CD-ROM

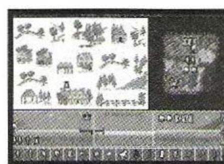
Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	1	Wing Commander 3	Electronic Arts	4. Monat
2	6	Colonization	MicroProse	5. Monat
3	5	Cyberia	Interplay	3. Monat
4	9	Magic Carpet	Electronic Arts	4. Monat
5	neu	Rebel Assault	LucasArts	1. Monat
6	neu	NASCAR Racing	Virgin/Papyrus	1. Monat
7	29	Creature Shock	Virgin	2. Monat
8	7	Das Schwarze Auge 2	Attic	2. Monat
9	16	Ecstatica	Psygnosis	2. Monat
10	neu	Megarace	Mindscape	1. Monat
11	21	Die Siedler	Blue Byte	4. Monat
12	neu	Bloodnet	MicroProse	1. Monat
13	neu	Dark Sun 2	Mindscape/SSI	1. Monat
14	17	Legend of Kyrandia 3	Virgin	2. Monat
15	14	FIFA Soccer	Electronic Arts	2. Monat
16	neu	King's Quest 7	Sierra	1. Monat
17	neu	Leisure Suit Larry 6	Sierra	1. Monat
18	20	Sam & Max	LucasArts	5. Monat
19	neu	Terminator Rampage	Bethesda Softworks	1. Monat
20	neu	Alien Legacy	Sierra	1. Monat
21	neu	Cool Spot	Virgin	1. Monat
22	26	Little Big Adventure	Electronic Arts	2. Monat
23	neu	NHL Hockey 95	Electronic Arts	1. Monat
24	neu	Panzer General	Mindscape/SSI	1. Monat
25	neu	Strike Commander	Electronic Arts	1. Monat
26	11	System Shock	Electronic Arts	3. Monat
27	30	Theme Park	Electronic Arts	4. Monat
28	23	WC Armada	Electronic Arts	2. Monat
29	neu	Aces of the Deep	Sierra	1. Monat
30	neu	Al Qadim	Mindscape/SSI	1. Monat

AKTUELLE LESER CHARTS

Viele werden sich bestimmt wundern, warum die Charts nun wieder anders aussehen als beim letzten Mal. Der Grund? Erstens gibt es mittlerweile wirklich keinen Grund mehr, zwischen CD-ROM und Diskette zu trennen, und zweitens sind diese Charts die Auswertung der zahlreichen Postkarten und Anrufe, die uns in den letzten vier Wochen erreicht haben.



1



2



3

RANKING

Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

Die besten Spiele im Überblick

Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault von LucasArts, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Oft unterschätzt: Jurassic Park!

1. Rebel Assault	91%
2. Cyberia	90%
3. Creature Shock	90%
4. Psycho Pinball	87%
5. Pinball Fantasies	86%
6. Silverball	85%
7. Prototype	84%
8. Jurassic Park	82%
9. MegaRace	82%
10. Pinball Dreams	80%

3D-Action

Führungswechsel! Dark Forces setzte sich im Handumdrehen vor die beiden bisherigen Spitzenreiter Descent und Magic Carpet. Luke Skywalker sorgt einfach für mehr Stimmung!

1. Dark Forces	94%
2. Descent	92%
3. Magic Carpet	92%
4. System Shock	90%
5. XXXX	90%
6. XXXX 2	85%
7. Shadow Caster	82%
8. Terminator Rampage	80%
9. The Hidden Below	69%
10. Operation Bodycount	18%

Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima 8I: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

1. Ultima 8 - Pagan	94%
2. Ultima Underworld 2	93%
3. Ultima 7 - Serpent Isle	92%
4. Lands of Lore	88%
5. DSA 2	86%
6. Menzoberranzan	85%
7. Might & Magic 4	84%
8. Dark Sun - Shattered Lands	84%
9. The Elder Scrolls	82%
10. Wizardry 7	81%

Adventures

Auf dem Adventure-Sektor herrscht dichtes Gedränge, doch die LucasArts-Knüller Sam & Max und Day of the Tentacle haben deutlich die Nase vor King`s Quest, Woodruff & Co.

1. Day of the Tentacle	92%
2. Sam & Max	91%
3. Indiana Jones 4	90%
4. Woodruff & The Schnibble	89%
5. King`s Quest 7	88%
6. Discworld	87%
7. Simon the Sorcerer	86%
8. Gabriel Knight	86%
9. Dragonsphere	85%
10. Beneath a Steel Sky	85%

Jump & Run

Alle Referenzspiele kommen in diesem Genre von Virgin Interactive: Angefangen bei Cool Spot, über Der König der Löwen bis hin zum alles überbietenden Aladdin.

1. Aladdin	89%
2. Cool Spot	84%
3. Der König der Löwen	79%
4. Flashback	77%
5. Fury of the Furries	78%
6. Gods	78%
7. Prehistoric 2	78%
8. Zool	76%
9. James Pond 2	74%
10. Soccer Kid	70%

Der Bewertungskasten

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Preis und Hersteller des Spiels.

So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

Flugsimulationen

Echte Puristen werden hier sicherlich Flight 5.0 aufgrund des genialen Flugmodells an erster Stelle führen. Wir bevorzugen jedoch Strike Commander. Grund: mehr Action!

1.	Strike Commander	94%
2.	TFX	92%
3.	Dawn Patrol	90%
4.	Falcon 3.0	87%
5.	Pacific Strike	87%
6.	Comanche	85%
7.	F15 Strike Eagle 3	85%
8.	Aces of the Pacific	84%
9.	1942 - PAW	82%
10.	Reach for the Skies	81%

Strategiespiele

MicroProse bürgt für Qualität: Colonization und Civilization sind die Referenzspiele auf diesem Sektor - vor allem durch die hervorragend eingebundenen wirtschaftlichen Elemente.

1.	Colonization	93%
2.	Civilization	90%
3.	Battle Isle 2	90%
4.	Dune 2	86%
5.	Transport Tycoon	86%
6.	Warcraft	86%
7.	Lemmings 3	85%
8.	UFO	85%
9.	Master of Magic	85%
10.	History Line	83%

Simulationen

In diesem Genre haben die Deutschen die Nase vorn. Nur SimCity 2000 kann die sportorientierten Bundesliga Manager Hattrick und Anstoß in den Schatten stellen.

1.	SimCity 2000	93%
2.	BMH	91%
3.	Anstoß	89%
4.	Anstoß - World Cup	87%
5.	Theme Park	86%
6.	Oldtimer	85%
7.	Mad News	84%
8.	Die Siedler	82%
9.	Pizza Connection	81%
10.	Das Amt	81%

Sportspiele

NBA Live 95 nimmt zweifellos die Spitzenposition in diesem Genre ein und setzt sich klar vor FIFA Soccer und Lothar Matthäus. Electronic Arts hat jetzt alle Sportarten im Griff.

1.	NBA Live 95	93%
2.	FIFA Soccer	90%
3.	Lothar Matth. Super Soccer	90%
4.	Links 386pro	89%
5.	NHL Hockey ´95	88%
6.	Hardball 4	87%
7.	PGA Tour Golf	86%
8.	Empire Soccer	85%
9.	Inter.Tennis Open	82%
10.	Sensible Soccer	81%

Rennspiele

Auch wenn viele Nascar in den Himmel loben: F1GP spielt sich einfach am besten. Hohe Spielbarkeit gepaart mit toller Grafik bietet hingegen Indy Car Racing von Papyrus.

1.	Indy Car Racing	89%
2.	Formula One Grand Prix	87%
3.	Super Karts	84%
4.	Nascar Racing	80%
5.	Car & Driver	78%
6.	Stone Racers	76%
7.	Lotus - Ultimate	70%
8.	Rally	69%
9.	Grand Prix Unlimited	65%
10.	Power Drive	47%

Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schatten. Die Filmsequenzen der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gameplay stehen im Vordergrund.

1.	Wing Commander 3	96%
2.	Privateer	92%
3.	X-Wing	90%
4.	Inferno	90%
5.	Tie Fighter	85%
6.	Star Crusader	82%
7.	Frontier: Elite 2	81%
8.	Wing Commander 2	81%
9.	Wing Commander Armada	75%
10.	Starlord	70%

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.

MARKET PLACE

BIETE HARDWARE

Verkaufe 486 Mainboard mit 486/SX25 CPU DM 260,- Björn Siegert Tel.: 08041/41407 (14-18 Uhr)

Verk. 5,25"-Laufwerk und Vesa Local Bus Controller-Karte Tel.: 05371/4074

486 SX/33, 4 MB RAM, SVGA-Accelerator 256 Farben (1024 x 768), 100 + 80 MB, SB2 od. 14" SVGA-Mon. VB DM 1.800,- Tel. 0341/4123282

Festplatte! Verk. 420 MB Festplatte (nagelneu) für DM 329,- Tel.: 069/455605 Mo-Fr ab 18 Uhr

486 DX33, 4 RAM, 525 MB, 2x Speed CD-ROM, Drucker, 1 MB VGA-Mon., Softw. z. B. RA, BI2 VB DM 2.500,- Tel.: 03607/644008 Sebastian

Verk. P60, 8 MB, 420 MB HD, 256 K Cache, Pro A Spec. 16, CD-ROM 2x Sp., VL SVGA-K.-Monitor, VB DM 3.100,- Tel.: 03928/65972

Amiga 500 ohne Monitor m. Software VB DM 300,- und CD-ROM Single Speed-Lw. m. Soft. DM 100,- Tel.: 0451/283502

Prozessor Intel 486 DX33 sowie Cyrix 486DX 40 je neuwertig, Preis VS. auch einzeln. Tel.: 02445/8326

486 DX2/66 + CD-ROM + SBlaster + Software DM 1.700,- (0,5 Jahre) + Garantie. Tel.: 09852/4473

Motherboard 386 DX40, incl. SVGA-Karte Paradise 128 KB Cache Amibios DM 200,-, Tel.: 035751/694 ab 16 Uhr

Verk. 486 DX2, 66 MHz, HD 340 MB, 8 MB RAM + Q.S. CD-ROM + Soundbl. + V. 1 MB! DM 3.300,-! Stephan Waser, Brunngasse 74, CH 4153 Reinach

Verkaufe 486 DX33 incl. Mainboard VLB mit 256 K, 4 MB RAM und ISA, ET 4000 W32 Grafikkarte für DM 350,- VB. Tel.: 08801/340

Verkaufe Prozessor 486 DX 33 für DM 175,-, Strike Commander + Tactical Op. für DM 80,- Tel. 06502/4350

386 SX25, 104 MB, 5 MB RAM, Monitor, Tastatur, Mouse, 3,5"-Laufw. DM 1.300,- M. Müller, Nr. 17a, 18276 Gr. Tessin

Verk. Handscanner 800 DPI 256 Graustufen DM 100,- Tel. 07764/7932

Lehrling gesucht, Kost/Logis frei, Firmenpferd, Erfahrung m. Sensen erwünscht... Discworld

Primo Tower 486 DX2/50, 4 MB RAM, 210 HD, SVGA-Monitor, SB PRO, CD, 3,5" + 5,25"-LW, DM 2.000,- Tel. 0351/4123829

Verk. 286/16, Coproz. 1 MB RAM, 2 HD a. 42 MB, LW 3,5", MS-DOS, Windows, VGA-Bildschirm VB DM 600,- Tel.: 06842/3205 ab 18 Uhr

Verkaufe Soundblaster 2.0 Deluxe mit 2 Spielen für DM 100,- u. C64-Scanner für DM 300,-, Maurice Rothacker, Hinter den Bergen 14, 68766 Hockenheim

Verkaufe 486 DX40, 219 MB, 4 MB RAM, Soundblaster Pro, DOS 6.2, SVGA-Monitor, Joystick, Maus, Diskbox, Tastatur, VB DM 1.600,- Tel.: 02355/6550

Verkaufe SCSI CD-ROM! Sony CDV 55 S, nagelneu, noch nie gebraucht DM 250,- Tel.: 06727/8633

Verkaufe 386 SX25, 105 MB HDD, VGA-Monitor, 3,5"-Floppy, DOS, Tastatur, Maus, für DM 1.300,- Tel.: 03537/214534 Martin

Board 386 DX33, 64 KB Cache, SVGA-Karte Paradise, Zool, Ways, Powerbasic DM 299,-, Tel.: 035751/10938 ab 16 Uhr

386 DX40, 4 MB, 210 MB, 5,25" + 3,5", SVGA, SB, Drucker, Scan-Garantie, Maus, Tast., VB DM 1.500,- Tel.: 02645/4726

Verkaufe 2 x 4 MB Simms zusammen DM 400,- Tel.: 06103/26607

Verkaufe Hauptplatine i386 SX/25 ohne RAM DM 70,-, ISA Bus 6 x 16 Bit, 1 x 8 Bit, Jonas Tadrowska, Im Dorn 2, 37079 Göttingen

SVGA-Karte, 1 MB DM 150,-, 3 x 1 MB Simm à DM 55,-, AT Bus Control + VLB Control, 2 ser., 1 par., 1 x Game DM 25,-/40,- Tel.: 08208/670

Soundkarte Galaxy NX Pro 16 Stereo + Orig. Software DM 150,- (NP DM 259,-), Grafikkarte (1MB/VESA Local) DM 99,-, nachmittags Tel.: 0208/688045

486 DX40, 4 MB RAM, 420 MB FP, 3,5"-LW. Monitor 15", VLB, 6 Mon. alt DM 1.650,- Tel.: 06220/6344

486 DX2/80 + Board (256 KB Cache + Controller) DM 499,-, 1 MB Grafikkarte Vesa Local + Orig. Software DM 99,- (Marke Cirrus) SVGA. Tel.: 0208/688045

Verkaufe Motherboards 486 SX40, DM 250,-, 386 SX16 DM 75,-, jeweils mit Prozessor Tel.: 07151/71683

Verk. Board + CPU 486 DX33 + 4 MB RAM für DM 499,- M. Jacobi, K.-Marx Str. 17, 07336 Könitz, Tel.: 036732/30208 ab 16 Uhr

ET 4000 SVGA-Card, neu DM 80,-, 512 K Grafik-Karte DM 30,-, Tel.: 05424/37360 ab 16 Uhr

486 DX2/66, 4 MB RAM, 420 MB FP, Monitor 14", Sound: ISP-15 + Boxen, DOS, Win, Spiele VB DM 2.900,- Tel.: 0341/588265

SUCHE HARDWARE

Suche guterhaltenen C16 mit Datasette und Kassetten bis DM 50,-, Tel.: 05165/1839 ab 19 Uhr

Suche mögl. billig 4 MB in DRAMS. Angebot an André Unruh, Am Sägewerk 5, 31303 Burgdorf Tel.: 05136/4704

BIETE SOFTWARE

Verk. Rüsselsheim Orig. und Cyclemania CD Orig. einzeln DM 40,- und DM 100,- zusammen DM 125,- Tel.: 0340/512333 n. 18 Uhr

Verk. Lotus Smartsuite für DM 90,- ohne Handbuch. Für CD-ROM Award Winners für Disk DM 35,-, Tel.: 040/7105209 Patrick

Tausche PC-Originale z. B. Creature Shock, LMSS, Tennis div. Data Becker, div. Erotic usw. Tel.: 030/3418661

Verk. Privateer, F15 III, F1, Strike Com. + Speech, alles 3,5" kompl. m. Anleitung + Originalverp. je DM 30,-, Paketpreise mögl.! Tel.: 0340/822603

PC-Spiele (nur Orig.), Advent., Strategie, Rollenspiel, DM 20,- bis DM 45,-, Verkauf od. Tausch, Tel.: 040/6571770

Gesucht wegen schwerer Körperverletzung: Verdächtiger ähnelt Truhe mit vielen Füßen, Chiffre Discworld

BMH, Siedler, Colonization CD je DM 50,-, Shadowcaster, Railroad Deluxe je DM 40,- Tel.: 036373/40617 ab 15 Uhr

Verk. Orig. 3,5": Comanche DV + Miss1 und Battle Isle 2 DV für je DM 40,- Tel.: 09779/270 ab 17 Uhr Markus

SUCHE SOFTWARE

Suche Airbus A320 DV Vollversion dringend. Tel.: 09503/8376 Udo

Suche Sherlock Holmes Consulting Detective Vol. 2 Tel.: 0711/7286603

Brauche dringend! Legend of Fearghail (PC) Orig. mit allem (Handbuch!), bitte bald melden! Daniel Bruger, Schillerstr. 6, 97318 Kitzingen

Suche ältere 3D-Action-Spiele nach Möglichkeit mit Handbuch, Uwe Nortmann, Talstr. 51, 07743 Jena

Suche CD-ROM-Spiele: Hell, KQ7 DV, Creature Shock, Cyberia DV, Angebote an: Wolfg. Beck, Schloßstr. 146, 82140 Olching

Coupon Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle **Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

MARKET PLACE

Suche Burntime, L. B. Adventure, Hell, Discworld, Doppelpaß, RAN Trainer usw. bis max. DM 40,-
Tel.: 030/3418661 Thomas

Suche Master of Orion, dringend Christian Pierson
Tel.: 038223/245 ab 15 Uhr

Suche Warcraft dringend mit Anleitung. Tel.: 035243/32736

Suche günstig Yellowpoint CD und andere Pay CDs. Außerdem: Jazz J., Wacky W., Rise of the Triad u. a.
Tel.: 0821/85699

Suche King's Quest 6, Indy 1-4, Eishockey Manager, Daniel Kilanofski, Tel.: 03606/604947 Rh.-Wie Nr. 11, Heiligenstadt

Suche dringend Willy Beamish für PC. Tel. 030/5419563 Roland Kaiser, Allee der Kosmonauten 145, 12681 Berlin

Suche Orig. PC-Spiele: Burntime, Höhlenwelt, Fußball Total, Little Big Adventure, Hell u. a. bis DM 40,-
Tel.: 030/3418661

SONSTIGES

Nebenjob für jedermann am PC! Infos bei A. Besuch, Allensteiner Str. 2B, 53117 Bonn

Versch. defekte Drucker Star LC 100 Colour. Verkaufe S/W- + Farbband dazu DM 25,-, abholen bei
Tel.: 0431/6017530 ab 14 Uhr

CD-ROM-Software-Versand für jedermann! Infos gegen DM 2,- RP bei: A. Besuch, Allensteiner Str. 2 B, 53117 Bonn

Suche PC-Spiel-Freunde,
Tel.: 00352/310675
Luxemburg

Wer verkauft Win. akt. Hefte mit 5,25"-Diskette? Zuschriften mit Liste an: Volker Meyer, Benserweg 20, 28857 Syke

Nebenverdienst mit PC. Kein Kettenbrief (Silbergrube etc.). Demo Disk und Unterlagen gegen DM 10,- von R. Hagmeier, Gussmannstr. 10, 73252 Lenningen

CD-ROM goes MLM! Lukrativer Nebenjob am PC. Verdienst: DM 2.000,-, Info DM 3,- S. Hellwig, Bachstr. 15 B, 67549 Worms

Games! 50 tolle Spiele auf 1 CD-ROM (Action, Strategie etc.) für DM 20,- bei
Tel.: 06241/74676, 14 bis 20 Uhr

Lösungen: M. Island 1+2, Indy 3+4, Kyrandia 1-3, Goblins 1-3 je DM 5,-, Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 50354 Hürth

Super Nebenverdienst mit dem PC durch leichte Versandarbeiten, Info DM 2,-, J. Holst, Ringenbergstr. 43, 46499 Hamminkeln

SOS - Ich habe mich verirrt und brauche Hilfe. Bitte kontaktiere mich, ich warte hier, Discworld

PC Games 9/93, 11/93 bis 2/94, 4 bis 12/94! Ohne Disk! PC Joker 9/93 bis 2/94, 4 bis 12/94! A. Safaric, Ernst Moritz Arndt Str. 18, 51570 Windeck Rosbach

Suche Mitglieder für PC-Computerclub. Kostenlose Infos und Infobroschüre,
Tel.: 09191/13851

Top Einkommen bis DM 4.500,- vom Schreibtisch mit eigenem PC. Info DM 10,-! RK-Marketing, Hauptstr. 134, 67691 Hochspeyer

Top Nebenverdienst durch einf. Diskettenkopieren, Info: M. Kornatz, Wandjesstr. 9, 47139 Duisburg

Tausche GIF-Bilder für PC! EMAIL an Compuserve: 100541,345

Super Nebenverdienst am PC durch Diskettenherstellung. Gratis-Info gegen DM 3,- Porto, K. Nissen, Dammstr. 40, 24103 Kiel

Verkaufe über 500 Lösungen. Fordert Gratisliste. Sonderangebote jede Lösung DM 5,- + DM 3,- Porto zum Gesamtbetrag (Vorauskasse). Telefonbestellung möglich: Di.-Fr. zw. 14.30 und 19 Uhr, Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal

Shareware, Demos, Cheats, PD, Utilities, Disk DM 4,-, Liste DM 1,-, Dennis Heidrich, Filchner Weg 32, 70439 Stuttgart

Sie suchen noch eine Tätigkeit, um mit Ihrem Computer Geld zu verdienen (kein Diskettenkopieren oder ähnliches)? Infos gegen DM 1,- Rückporto. M. Feit, Diemelstr. 13, 44287 Dortmund

KONTAKTE

Programmierer sucht ein Team (mögl. Raum AC) zwecks Entw. von PC-Spielen. Demos auf Anfr. Tel.: 02406/4970

PC Games Disc & Mag

Nachdem kürzlich dem schlimmen Diktator Kilbaba mit einem einzigen Helikopter der Garaus bereitet wurde, schickt sich nun sein ungeratener Sohn und dessen Verbündeter an, die Welt aus den Angeln zu heben. Wieder liegt das Schicksal tausender unschuldiger Menschen allein in Ihrer Hand. Beweisen Sie Ihren Mut und legen Sie den Terroristen das Handwerk!



Jungle Strike

Planmäßig

Zwei dunkle Gesellen, ein gemeinsames Ziel. Der Sohn von General Kilbaba und der Drogenbaron Ortega haben sich zusammengetan, um die Menschheit in Angst und Schrecken zu versetzen. Kilbaba verfügt noch immer über atomare Waffen und Ortega hat das Kommando über die größte Privatarmee der Welt. Zusammen sind sie eine tödliche Gefahr, zumal ihr erster Plan darin besteht, Washington dem Erdboden gleichzumachen. Natürlich kann niemand die Stadt besser verteidigen als Sie.

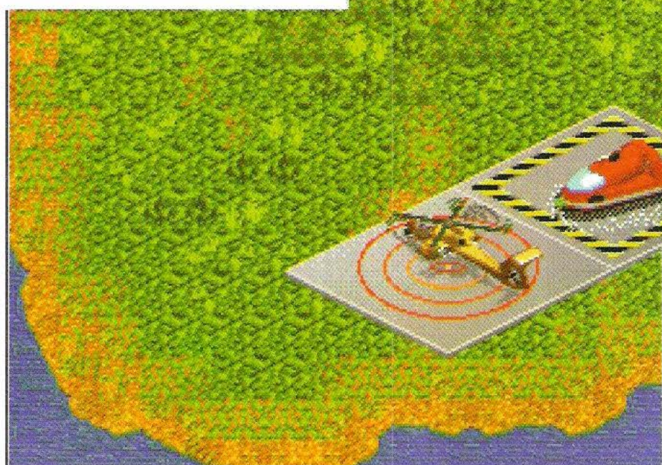
Geschafft! Die Tankstelle bringt die Rettung in letzter Minute.



Retter in der Not

Direkt im Garten vor dem Weißen Haus starten Sie zu Ihrer ersten Mission. Selbstverständlich gilt es zunächst, die Zerstörung Washingtons zu verhindern. Außerdem müssen Sie die Rädelsführer der Terroristen kidnappen, um die Koordinaten der geheimen Dschungelfestung Ortegas zu bekommen.

Wie schon beim Vorgänger Desert Strike, ist der Spielverlauf in einzelne Campaigns aufgeteilt. Diese bestehen wiederum aus bis zu acht Missionen. Um ein heißbegehrtes Paßwort für den nächsten Level zu erhalten, müssen stets alle Aufträge einer Campaign erfüllt werden. Wutausbrüche sind garantiert, wenn man nach der siebten Mission scheitert und wieder bei Adam und Eva beginnen darf. Statt dem Apache bekommt man diesmal einen Comanche-Kampfhubschrauber als Kriegswerkzeug bereitgestellt. Trotzdem hat sich am Flugverhalten und der Bordbewaffnung nichts geändert. Die drei Waffensysteme (Hellfire, Hydra und MG) sind ebenso streng limitiert wie der an Bord vorhandene Treibstoff. Der dadurch erzielte strategische Touch verhilft Jungle Strike auch, über das Niveau stupider Ballerspiele hinauszukommen. Allerdings wird auch der Schwierigkeitsgrad dadurch ziemlich hoch. Nur wer sich planmäßig an seine Aufträge hält und dabei immer die Lage der nächsten Treibstoff- bzw. Waffenarsenale kennt, hat eine Chance, zu bestehen.



Umsteigen! Ab hier geht´s mit dem Luftkissenboot weiter.

Dieses Duo hat der Weltbevölkerung gerade noch gefehlt!



Multimedia Strike?

Apropos hoher Schwierigkeitsgrad: Im Gegensatz zum Vorgänger Desert Strike wurde auch die Komplexität enorm erhöht. Insgesamt acht Campaigns gilt es zu meistern, ehe wieder Ruhe und Frieden hergestellt sind. Dabei ist man diesmal nicht nur auf seinen Comanche angewiesen, sondern bedient sich auch diverser anderer Fahrzeuge. So sind einige Aufträge nur mit einem Luftkissenboot, einem Motorrad oder gar mit einem F-117A



Reaktion spielt bei Jungle Strike eine große Rolle: wenn man die Terroristen nicht schnell genug ausschaltet, ist der UN-Stützpunkt in Gefahr.

Stealth Fighter zu bewältigen. Auch die Umgebung Ihrer Auftragsziele ist sehr unterschiedlich. War man bislang nur in kargen Wüstengebieten aktiv, darf man sich diesmal in Städten, auf Inseln und im tiefsten Dschungel ans Werk machen. Schon gleich zu Beginn merkt man die nächste Neuerung. Dank CD-ROM-Technik werden Storyline und Einsatzgespräche jetzt per Videoclip gezeigt. Doch leider sind die gebotenen Künste nicht mehr ganz zeitgemäß; die Auflösung der Filmsequenzen ist zu pixelig und die Leistung der Schauspieler nicht gerade berauschend. Auch das eigentliche Spiel ist als konvertierter Konsolentitel den technischen Anforderungen heutiger PC-Spiele nicht mehr ganz gewachsen: Das Scrolling ist nicht ganz einwandfrei und der Sound lädt nur zum frühzeitigen Abschalten ein. Beim Thema Multimedia „streikt" Jungle Strike also wirklich.

Thomas Brenner ■

Statement



Ratz Fatz! Nur vier Monate nach dem Erscheinen von Desert Strike beglückt uns Gremlin bereits mit dem Nachfolger Jungle Strike. Im Konsolenlager konnte dieser Titel schon vor zwei Jahren viel Beifall einheimsen. Es bleibt abzuwarten, wie die PC-Gemeinde die actiongeladene Heli-Ballerei bewertet. Wenn man von der kriegerischen Handlung nicht zu sehr abgeschreckt wird, ist Jungle Strike jedenfalls eine sehr interessante Alternative zum PC-Einheitsbrei: Simulation, Adventure & Rollenspiel.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 350 MB	Audio

REQUIRED
386, 4MB RAM, SingleSpeed CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade-Action

Grafik	65%
Sound	30%
Handling	75%
Spielspaß	74%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

1942 - The Pacific Air War Gold

Goldrausch

Diskettenspiele auf CD-ROM herauszubringen, ist für viele Hersteller eine sehr beliebte Methode, um noch einmal Geld aus einem veralteten Produkt herauszupressen.

Doch mit der aktuellen Gold-Version von 1942 scheint zumindest MicroProse endlich diesem Trend entgegenzuwirken. Bislang hatten alle MicroProse-Konvertierungen eines gemeinsam: den wirklich unnötigen Kopierschutz. 1942 sieht da schon besser aus. Auf der CD-ROM befindet sich neben der bereits erhältlichen Szenario-Diskette auch ein multimediales Lexikon über die im Spiel vorkommenden Flugzeuge, Schiffe und Lufthelden. Das Lexikon glänzt dabei mit vielen Filmen und einem Flugtrainer, in dem verschiedene Flugmanöver erklärt werden. Für Besitzer der Diskettenversion reicht eigentlich der Erwerb der Szenario-Diskette, denn hier finden sich die eigentlichen Neuerungen. Sechs neue Flugzeuge, zwei neue Einsatzgebiete und eine Modemfunktion bieten neben den über 300 neuen Missionen einen guten Grund, 1942 noch einmal aus dem Schrank zu kramen. Wer das eigentliche Spiel nicht besitzt, ist mit der CD natürlich besser beraten.

Lars Geiger



Der Offizier informiert die Piloten über alle Details der Mission.



Grafisch hat sich 1942 Gold nicht verändert - immer noch gut.



Die Gold-Version bietet mehr Informationen als der Vorgänger.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 20 MB	General Midi
CD 320 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

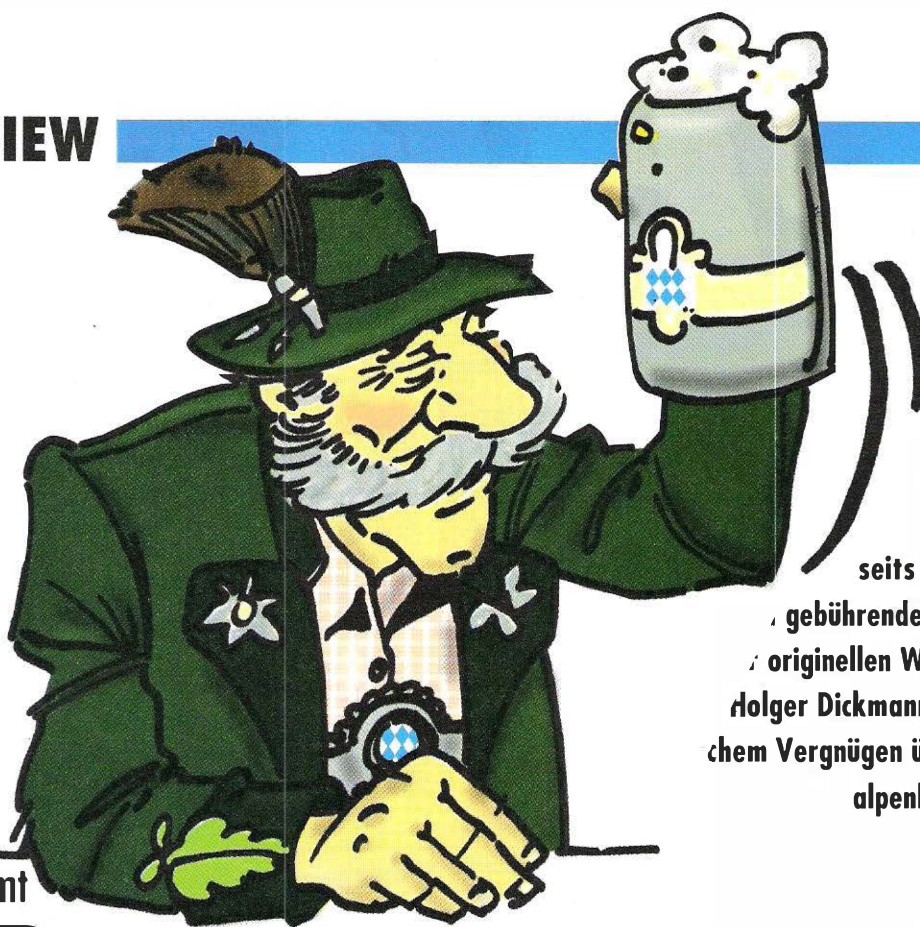
RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.11

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Flugsimulation

Grafik	86%
Sound	81%
Handling	79%
Spielspaß	83%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 130,-
CD-Advantage	ausreichend



Wenn Lügen kurze Beine haben, müßten die meisten Politiker Lilliputaner sein. Die Ruhrpott-Programmierer von Greenwood Entertainment haben jedoch Wort gehalten: Jenseits des Weißwurst-Äquators - gebührendem Abstand zum Schauplatz originellen Wirtschaftssimulation - ziehen Holger Dickmann und seine Crew mit sichtlichem Vergnügen über die Amigos in den voralpenländischen Amtsstuben her.

Das Amt

Patrona Bavariae

Wer im November letzten Jahres auf der COMPUTER '94 in Köln ein paar fesche Buam in urigen Lederhosen erspäht hat und ihnen unauffällig gefolgt ist, landete unversehens am Stand von Greenwood Entertainment, die sich mit Der Planer und dem ran-Trainer etabliert haben. Bei einer gepflegten Hopfenkaltschale durfte man sich von den Pseudo-Bayern in akzentfreiem Hochdeutsch über Das Amt aufklären lassen. Dabei handelt es sich um eine politische Wirtschaftssimulation, bei der Sie als frischgebackener Bürgermeister eines oberbayerischen Dorfes den Einheimischen und natürlich sich selbst zu Wohlstand verhelfen sollen. Wenn man sich für die „richtige" Partei und einen Betrieb (Bäckerei, Metzgerei oder Reinigung) entschieden hat, startet am 1. Mai 1995 die Karriere.

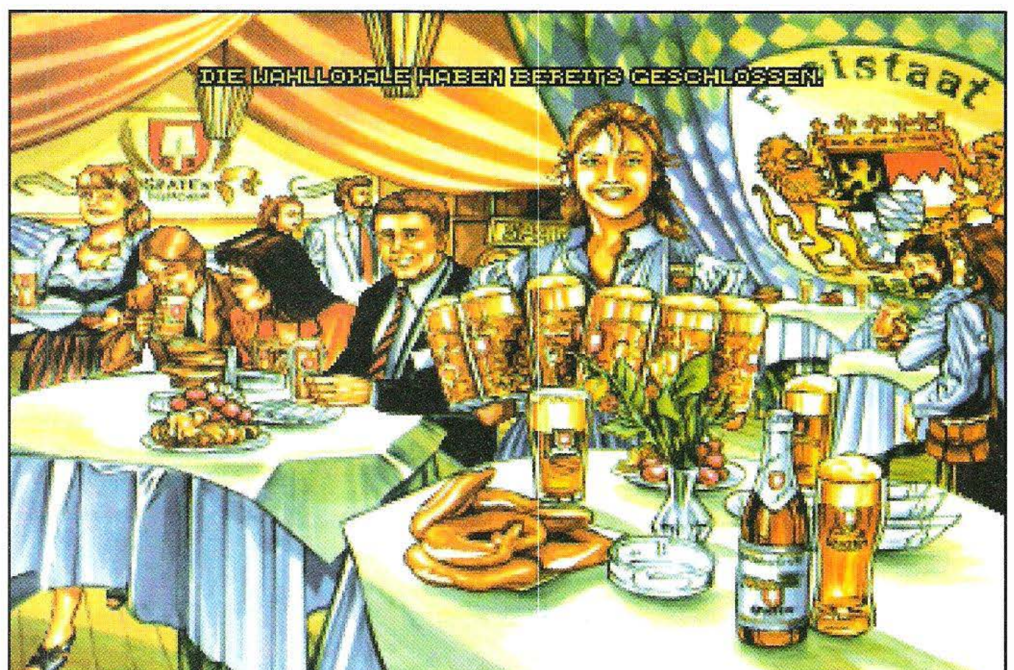
Der Bürger-King

Zu Beginn der sechsjährigen Regierungszeit müssen Sie eine Erklärung abgeben, welchen Schwerpunkt Sie setzen

Am Wahlabend herrscht Hochbetrieb beim Wirt - alles wartet gespannt auf die ersten Hochrechnungen und die Sitzverteilung im Rathaus (rechts).

Im Mehrspieler-Modus können sich die Bürgermeister auch gegenseitig zu Festen einladen. In der Begrüßungsrede entscheidet man per Multiple-Choice-Auswahl, ob man den Gast herzlich willkommen heißt oder ihn erst gar nicht erwähnt (unten).



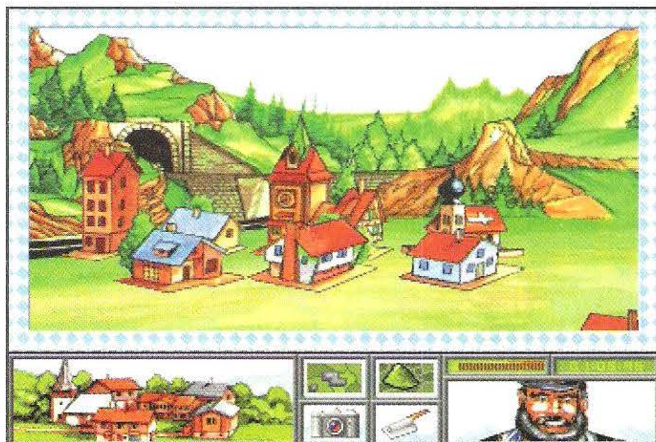


wollen: Fremdenverkehr, Landwirtschaft, Gewerbeansiedlung, Dorfverschönerung usw. Anschließend pendeln Sie in jeder Runde (entspricht einer Woche Spielzeit) zwischen Wirtshaus, Biergarten, Rathaus, Kirche und dem eigenen Laden hin und her, plaudern mit Investoren, nehmen an Gemeinderatssitzungen teil, geben Pressekonferenzen, planen den Haushalt für das nächste Jahr, hören sich Moralpredigten vom Pastor an und legen im Flächennutzungsplan die Expansion der Gemeinde fest. Zu Ihrem Alltag gehören Bestechungsgelder und Vetternwirtschaft genauso wie eine mauernde Opposition und chronisch mißmutige Wähler, die sich bei der nächsten Wahl für zu hohe Steuern rächen. Beteiligen sich zwei bis vier Bürgermeister mit jeweils eigenen Orten an diesem Spiel, wird brav abgewechselt. In der symbolisch dargestellten Dorfkulisse lassen sich einzelne Gebäude anklicken und „betreten". Wie üblich werden zu diesem Zweck VGA-Bilder eingeblendet. Für diese Grafiken zeichnen ein weiteres Mal

Telegen

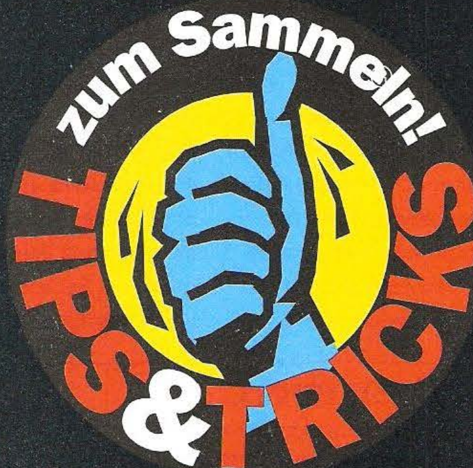
Wie bei den bisherigen Projekten arbeiteten die Bochumer auch diesmal mit privaten Institutionen und Unternehmen zusammen: Neben dem ZDF, das sogar Wolf von Lowjewski und Gundula Gause vom heute journal in kurzen Videosequenzen auftreten läßt, beteiligte sich eine Biermarke und der Bund der Steuerzahler an diesem Spiel. Letzterer steuerte auch das sogenannte Schwarzbuch bei, in dem die Missetaten einzelner deutscher Kommunen aufgeführt sind.

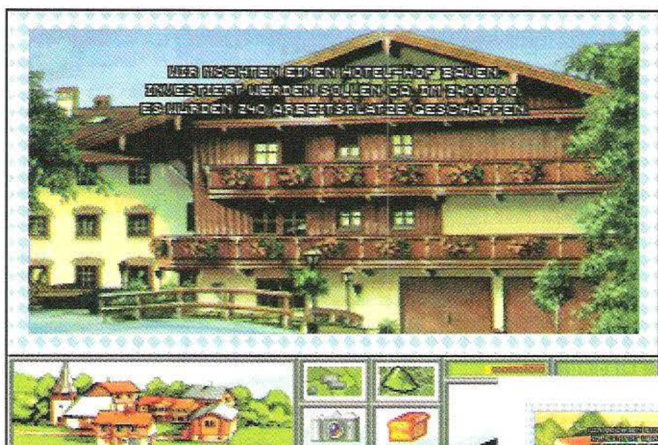






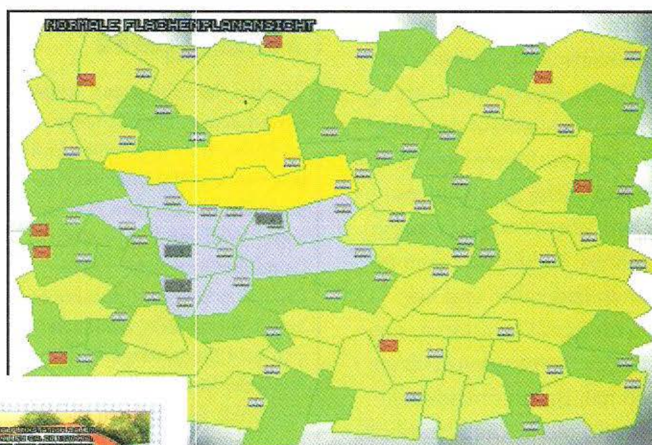
Zu Beginn sehen die Dörfer noch vergleichsweise spartanisch aus. Erst im Laufe der Zeit „wächst" der Ort und neue Gebäude kommen hinzu. Als Bürgermeister muß man tief in die Trickkiste - pardon, Spendenkasse greifen.





Schmucke Hotels im Ortskern sind das Aushängeschild eines anerkannten Luftkurorts. Allerdings sollte man darauf achten, daß in diesem Fall nicht die Landschaft mit häßlichen Betonburgen zugepflastert wird.





Auf dem Flächennutzungsplan erkennt man bereits an den Farben, ob das Gelände für den Tourismus, die Landwirtschaft oder zu gewerblichen Zwecken verwendet wird.

die Kandemiroglu-Brüder verantwortlich, die schon für Anstoß, Bundesliga Manager Hattrick, Der Planer oder Mad News den Pinsel geschwungen haben.

Wiederholungsschleife

Keine Frage: Dieses Spiel ist schon von der Thematik her mindestens so reizvoll wie Mad TV oder Pizza Connection. Das fünfminütige Intro, das umfangreiche Begleitmaterial und die appetitliche Aufmachung beweisen, daß Das Amt alles andere als ein Hopplahopp-Produkt ist. Vielleicht läßt sich aber bis zum nächsten Mal sogar noch die Bildschirm-Schrift durch eine lesbarere ersetzen. An die scheinbar versehentlich reingerutschten Animationen (die sich wie immer auf nervös zuckende Unterkiefer mancher Akteure beschränken) hat man sich inzwischen ja sowieso gewöhnt.
Auch der Faktor Langzeitmotivation - gemeinhin der Trumpf jeder besseren Wirtschaftssimulation - sticht beim Amt nur bedingt. Zu oft wiederholen sich im Laufe einer Karriere die Aufgaben: Wenn man alle paar Minuten den Bau eines weiteren Hotels genehmigen muß, eine Wirtshaus-Runde nach der anderen schmeißt, Dutzende von Kabinenbahnen gutheißt oder die Grundstückspreise beim Herumfeilschen nach oben treibt, stellt sich schon bald dieses „Nicht schon wieder"-Gefühl ein. Fast unbemerkt verkommt der eigene Betrieb immer mehr zur Bedeutungslosigkeit, weil man sich halt lieber um Prestige als um Semmeln, Leberkäs' und schmutzige Wäsche kümmert. Den Kritikpunkt, auf Dauer etwas eintönig zu werden, muß sich aber so gut wie jede Wirtschaftssimulation gefallen lassen, so daß echte Fans sicher auf ihre Kosten kommen.

Musikantenstadl

Unverständnis herrscht darüber, daß man vom Hauptbildschirm aus nicht auf die Finanzen zugreifen kann und sich erst umständlich ins Bürgermeisteramt klicken muß. Der nicht ganz unbedeutende Haushaltsplan selbst könnte ruhig etwas kompakter gestaltet sein; in der jetzigen Form verteilen sich die Millionen auf über ein Dutzend Menüpunkte. Geschmackssache sind indes die volkstümlichen Audio-Soundtracks mit zünftigen Blasmusik-Einlagen - die Titelmelodie wird sogar von Gesang im legendären Gitti & Erica-Stil begleitet!
Und trotzdem werden die WiSim-Fans selbst nach mehreren Wochen noch die CD-ROM ins Laufwerk schieben. Die sechs Parteien unterschiedlichster Couleur, die wechselnden Machtverhältnisse im Gemeinderat und die vier Dörfer mit ihrer individuellen Infrastruktur halten den Bürgermeister auf Trab, was das Spiel vor allzu großen Gameplay-Durchhängern bewahrt.

Petra Maueröder ■

Statement

Wer sich durch den staubtrockenen Planer und den x-ten Fußballmanager gequält hat, ist angenehm überrascht: Für diese liebevoll gemachte Real-Satire möchte man den Programmierern am liebsten die Bürgermedaille ans Revers heften. Letztlich läßt aber auch Greenwood die Kirche im Dorf. Hinter der weißblauen Fassade steckt eine typisch deutsche Wirtschaftssimulation, wie sie andere schon seit Jahren lostreten. Sei's drum: Die DM 120,- für Das Amt sind gut angelegt.

SPECS & TECS

●	VGA	SVGA
	Tastatur	AdLib ●
●	Maus	SoundBlaster ●
	Joystick	Roland ●
HD	10 MB	General Midi
CD	52 MB	Audio ●

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	70%
Sound	80%
Handling	65%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Greenwood
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

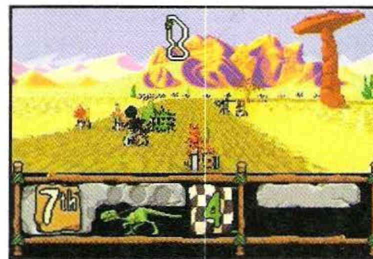
Stone Racers

Überholspur



Core Design stiftet Verwirrung. Kurz vor dem Erscheinungstermin ihres Rennspiels entschieden sich die Engländer für eine Änderung in der Namensgebung: B.C. Racers wurde kurzerhand in Stone Racers umbenannt.

Schon in der Steinzeit gab es einen Bernie Ecclestone: der Höhlenplayboy Millstone Rockafella hat zu einem urzeitlichen Rennspektakel aufgerufen, dessen Sieger das heißbegehrte Boulderdash Bike gewinnt. Mehr gibt es zur Story nicht zu sagen, schließlich soll sie nur den nötigen Hintergrund für das Spiel schaffen: bei Stone Racers rast man mit einem vorsintflutlichen Vehikel, das in unserer Zeit am ehesten einem Motorrad mit Beiwagen entsprechen würde, über Stock und Stein. Dabei ist der Beifahrer nicht nur für die Gewichtsverlagerung in engen Kurven verantwortlich, er kann auch aktiv ins Geschehen eingreifen und der Konkurrenz kräftig eins auf die Mütze geben. Darüber hinaus kann man zwischen sechs verschiedenen Teams wählen, die natürlich unterschiedliche Eigenschaften haben. Beispielsweise können die hübschen Steinzeitgirls zwar unheimlich gut beschleunigen, dafür aber weniger einstecken als die männliche Konkurrenz.



Der Start ist die heißeste Phase des Spiels. Viele Rennen lassen sich schon innerhalb der ersten Runde entscheiden. Liegt man erst einmal in Führung, so wird man nur noch selten von einem der sieben Kontrahenten überholt.

Alltägliches Leveldesign

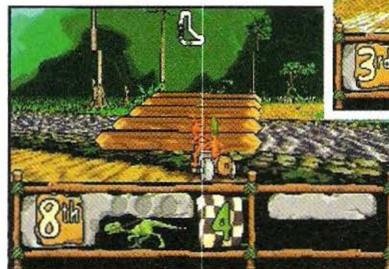
In puncto Leveldesign hätte sich Core ruhig etwas mehr einfallen lassen können. Lediglich zehn unterschiedliche Strecken sollen für Abwechslung sorgen. Da können auch die vier Schwierigkeitsgrade nicht viel bewegen. Obwohl sich die Streckenführung immer ein wenig ändert und komplizierter wird, handelt es sich doch um die gleichen Kurse und damit auch um die gleichen Grafiken.
Mitreißen kann jedoch der





Auf diesem Rundkurs zählt lediglich Endgeschwindigkeit und ein starker Beifahrer. Bis auf eine enge Rechtskurve werden keine besonderen Ansprüche an den Fahrer gestellt.





Die Hintergrundgrafiken sind ausgesprochen stimmungsvoll (oben); Sprungschanzen lassen echtes Mario Kart-Feeling aufkommen.

Bruchpiloten

Für einen der sechs Bruchpiloten inklusive Beifahrer müssen Sie sich zu Beginn entscheiden. Ein muskulöser Neandertaler präsentiert auf Wunsch die Stärken und Schwächen des jeweiligen Teams in tabellarischer Form.



Cliff & Roxy
Die Mischung macht's: dieses Gespann gilt als ausgewogen und anfängerfreundlich.



Chuck & Junior
Nicht gerade schnell, aber Junior hat eine riesige Keule im Gepäck - für die Gegner!



Sado & Kid
Der Wüstenhund ist kein toller Fahrer, dafür läßt Partner Sid die Fäuste sprechen.



Gary & Brick
Brick liebt heißen Stone-Rock und unvorsichtige Kontrahenten - ein übler Kerl.



Jimmi & Bob
Reggae-Rhythmen sorgen bei diesem Team für extrem hohe Endgeschwindigkeiten!



Granite & Tina
Das weibliche Duo braucht sich nicht zu verstecken, sie sind schnell und listig!

Statement



Stone Racers macht auf den ersten Blick einen außerordentlich guten Eindruck, nach längerer Spielzeit vermißt man jedoch ein realistischeres Fahrverhalten und ausgefeilteres Leveldesign. Mit Hilfe des Zwei-Spieler-Modus kann Core Design jedoch das Eisen noch einmal aus dem Feuer holen - Solospieler werden aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrades das Spiel nach wenigen Stunden beiseitelegen.



Beim 2-Spieler-Modus wird der Bildschirm geteilt und man kann zu zweit an einer Rennsaison teilnehmen. Geschwindigkeitseinbußen gibt es hier nicht zu verzeichnen.

ausgezeichnete Zwei-Spieler-Modus, bei dem schon die aus anderen Rennspielen bekannte Splitscreen-Technik verwendet wird. Überraschend ist hier die akzeptable Geschwindigkeit, die selbst auf langsameren Rechnern realisiert wird. Daß die Extras rar gesät sind, sorgt bei alten Whacky Wheels- und Super Karts-Fans für völliges Unverständnis. Lediglich Nitro-Antrieb und Futterkeulen zur Energieregeneration hat Core Design dem Spieler gegönnt.

In Bezug auf die Grafik hat Stone Racers einiges zu bieten. Die Hintergrundgrafiken sind ein Gedicht, und die Zeichnungen bzw. Animationen der Cave Angels tragen wesentlich zur Atmosphäre bei. Details wie beispielsweise Scheinwerferlicht bei Nachtfahrten oder Bäche, in die man versehentlich hineinstürzen kann, untermauern den Eindruck von einer sorgfältigen Programmierung.

Oliver Menne ■

Nach einem Rennen wird in eine andere Perspektive gewechselt und man kann sich das Einlaufen der Gegner als unabhängiger Betrachter zu Gemüte führen.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 7 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Rennspiel

Grafik	78%
Sound	75%
Handling	80%
Spielspaß	77%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Core Design
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Bioforge

Licht und Scha

Infogrames` betagte Alone in the Dark-Reihe bekommt erneut Konkurrenz: Mit Bioforge versuchen die texanischen Hardware-Saboteure von Origin, nun auch am massiv umkämpften Action-Adventure-Markt Fuß zu fassen.



Das Mini-Raumschiff Icorus wird natürlich bestens bewacht.

Die langen Wartezeiten bis zur Veröffentlichung gehören bei den meisten Origin-Produkten mittlerweile schon zur liebgewonnenen Tradition. Man nimmt sie auch gerne in Kauf, wenn dafür anschließend ein ausgereiftes Spitzenprodukt in die Regale kommt. Warum man bei Bioforge den Entwicklungsabschluß so oft verschieben mußte, bleibt allerdings unverständlich. Zu viele Features kennt man schon von den ausgedienten Konkurrenzprodukten. Angefangen bei der Steuerung, den Kameraperspektiven und dem Inventory-Screen bis hin zu den einzelnen Bewegungen des Helden kommt einem Bioforge gleich vom ersten Moment an sehr bekannt vor. Doch damit genug vorgegriffen; zunächst zur eigentlichen Handlung des Spiels.

Alone on the Moon

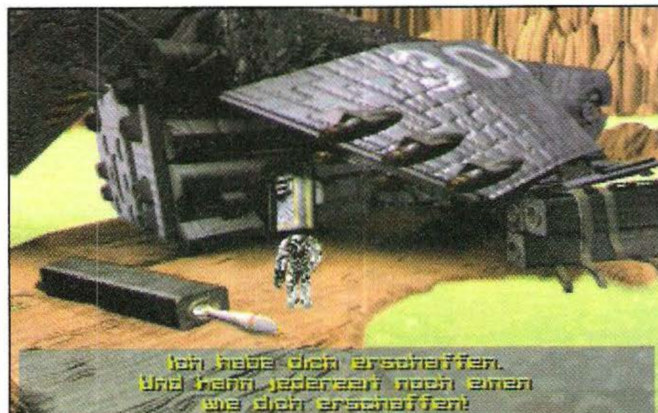
Der Hauptdarsteller in Origins neuestem Weltraumabenteuer ist wahrlich nicht zu beneiden: Stellen Sie sich vor, Sie wachen in einer Zelle auf und müssen feststellen, daß Sie nur noch ein halber Mensch sind. Welch ein Alptraum!
Irgend ein psychopathischer Chirurg hat nächtelang an Ihnen herumgeschnipselt und fast Ihren gesamten Körper durch kybernetische Implantate ersetzt. Da kommt Freude auf, nicht wahr? Um das Ganze so richtig unheimlich werden zu lassen, hat man Ihnen freundlicherwei-



Wer schläft, verliert. Tja, dem Blechkameraden haben wir kräftig eingeheizt.

tten


Mit der Riesenkanone hindern Sie ankommende Reservetruppen an der Landung.



Vorsicht, das abgespacte Nudelholz ist eine Bombe mit verstecktem Zeitzünder.

se auch jede Erinnerung aus dem Hirn geblasen. Muß ein ziemlich bescheuertes Gefühl sein, so als Roboter-Mensch ohne Gedächtnis dazustehen. Als passionierter Action-Adventure-Veteran hilft man Lex (so ist der Name des Hauptdarstellers, er weiß es bloß nicht mehr) natürlich bei der Suche nach seiner wahren Identität.
Der Ort dieses grausigen Geschehens ist der Mond Daedalus im hintersten Winkel des Weltalls. Hier, wo sich Capt'n Kirk und Lord Vader Gute Nacht sagen, hat die Monditen-Sekte eine geheime Basis errichtet. Durch einen unglücklichen Zufall wurden Sie Gefangener dieser religiösen Fanatiker. Das wäre noch nicht so schlimm, denn ursprünglich sollten auf Daedalus nur die Ausgrabungen einer uralten intelligenten Zivilisation stattfinden, doch der Stationskommandant hatte schon bald ganz andere Aktivitäten im Sinn: Er will den Menschen vom schwachen Fleisch befreien, um ihn als geisthaltige Maschine zum Überwesen zu mutieren. Eine unbekannte Energiequelle, die bei den Ausgrabungsarbeiten entdeckt wurde, soll ihm seinen Traum von der nächsten Evolutionsstufe erfüllen. Bei den zahlreichen Vorexperimenten ging jedoch einiges schief, und so wurde ein außerirdisches Testobjekt so aggressiv, daß es die Herrschaft über den Stützpunkt an sich reißen konnte. Alle Überlebenden wurden bereits evakuiert, nur noch einzelne Wachen wurden zurückgelassen. An dieser Stelle greift der Spieler in das Geschehen ein. Sie brechen aus Ihrer Zelle aus und versuchen, die mysteriösen Vorgänge aufzuklären.

Alles nur geklaut?

Das Spiel erlebt man aus den verschiedensten Kameraperspektiven. Die eigene Spielfigur ist dabei meist gut sichtbar. Eine der phänomenalen Neuerungen, die seitens Origin angekündigt wurden, ist, daß der Hauptdarsteller nie durch Gegenstände oder andere Charaktere verdeckt werden würde. Diese Aussage hat sich im Verlauf des Tests leider nicht bestätigt. Außer den teilweise beeindruckenden Hintergrundbildern mutet das gesamte Spiel sowieso wie ein perfekter Alone in the Dark-Clone an. Es gibt zwar einige Features mehr, beispielsweise die zahlreichen Kampftechniken oder die Journal-Option, in der die Spielfigur ihre Erfahrungen selbständig dokumentiert, doch die Art der Bewegungen und vor allem das Handling des Spiels kann sein eindeutiges Vorbild niemals verheimlichen. Ebenfalls wenig berauschend ist die Darstellung der bewegten Figuren. Durch aufgelegte Bitmaps wurde versucht, den einzelnen Wesen soviel Leben wie möglich einzuhauchen. Doch den Bemühungen wurde leider nur wenig Erfolg zuteil. Bei manchen Einstellungen erinnert die Spielfigur nur noch

Das Intro







Die Eingangssequenz zeigt die schaurigen Ereignisse vor und während Ihrer Operation. Sie wurden als Gefangener auf Daedalus gebracht und von dem geistesgestörten Mastaba zum Kyberneten verstümmelt. Der Gesichtsausdruck Ihres Schöpfers und seine barbarischen Werkzeuge lassen bereits jetzt nichts Gutes ahnen.

Monster, Mutanten & andere Scheußlichkeiten

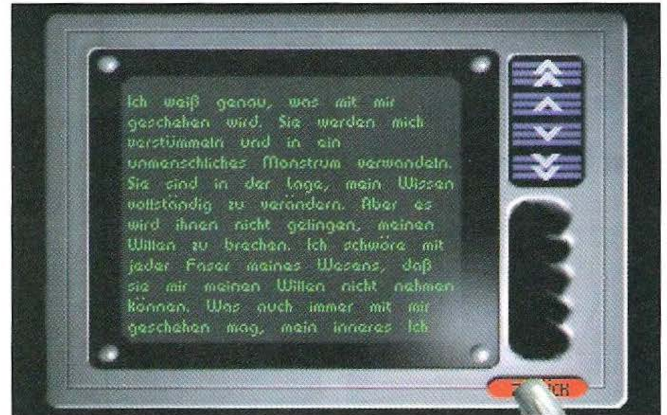





Wie bei Spielen dieser Art so üblich, wollen Ihnen auch bei Bioforge wieder jede Menge übler Gestalten ans Leder. Ob Roboter, Mutanten oder fiese Monster, besonders toll wurde keine der Spezies realisiert. Zu den ansprechenden Hintergrundbildern passen die bewegten Figuren sowieso nicht.



In der Reaktorkammer geht's heiß her. Nur mit viel Geschick und ultragenauem Timing schaffen Sie es, die Katastrophe abzuwenden.



Nichts für Lesemuffel: Um an die notwendigen Informationen ranzukommen, müssen Sie sich durch jede Menge Kleingedrucktes wühlen.

an einen Pixelhaufen, von natürlichen oder gar photorealistischen Grafiken ist man also noch weit entfernt.
Generell hätte man bei den enormen Hardware-Anforderungen, die Bioforge an das System stellt, durchaus Schmankerl wie SVGA-Grafik und damit detailliertere Figuren erwarten dürfen. Apropos Systemanforderungen: Ab einem 486/66 VLB kann man von einigermaßen erträglichem Gameplay sprechen. Trotz DoubleSpeed-Laufwerk sind aber auch hier die Ladezeiten manchmal etwas stockend, was auf die Dauer ziemlich nervig werden kann. Aber Hand aufs Herz, haben Sie von Origin etwas anderes erwartet? Komisch mutet da nur die Tatsache an, daß Little Big Adventure in SVGA-Darstellung wesentlich flinker über den Bildschirm flimmert.
In der Soundabteilung gibt es auch nur wenig Bombastisches zu vermelden. Während man bei Wing Commander 3 zeigt, was moderne General Midi-Systeme zu leisten vermögen, bekommt man bei Bioforge wieder den allgemein üblichen Einheitsbrei zu hören. Lediglich die 8 Kanal-Stereo-Effekte gehen gut ins Ohr, zumal das gesamte Spiel (samt Sprachausgabe) freundlicherweise perfekt eingedeutscht wurde.

Puzzle Remix

Zu Beginn des Spiels läßt sich zunächst die Schlagkraft der Gegner in drei Stufen einstellen. Brutal überfordert wie bei Alone in the Dark 2 wird man durch Sparings-Partner nicht. Die Logik-Puzzles sind ebenfalls nicht umwerfend. Viele der Türschloß-Rätsel kennt man schon aus anderen Spielen. Zum Beispiel wird das gähnend langweilige Sargspiel aus der Gruft von The 7th Guest wieder mißbraucht. (Er schließt sich, er schließt sich nicht...). Für Anfänger hilft da nur das Trial and Error-Prinzip. Noch schlimmer sieht es mit den ultra-zeitkritischen Aufgaben aus. Beim Abwenden einer brenzligen Situation im Reaktorraum geht es praktisch um Sekunden. Ein falscher Schritt, und Sie dürfen es erneut versuchen. Besonders bei der Minimalkonfiguration (lt. Origin 486/DX50) kann man hier schier verzweifeln. Durch die ungenaue Steuerung auf einem solch langsamen System wird man (auch wenn man die Lösung des Problems bereits genau kennt) des öfteren mit ein und derselben Situation kämpfen - vorausgesetzt Sie haben rechtzeitig zwischengespeichert, was hier wärmstens empfohlen sei.
Lesen sollten Sie ebenfalls gerne. Denn Buchstaben bekommen Sie en masse geboten. Egal wo Sie auch gehen oder stehen, grundsätzlich sind irgendwelche Info-Screens, auf denen Sie wichtige Daten abrufen können und müssen, um im Spiel weiterzukommen. Leider wurde bei den zahlreichen literarischen Werken das Niveau des H. P. Lovecraft-Adventures Alone in the Dark 1 wieder nicht geschlagen. So kämpft man sich durch die Buchstabenwüsten, stets auf der Suche nach wichtigen Informationen, aber mehr nicht. Allgemein bleibt zu sagen, daß Bioforge technisch sicherlich den Konkurrenten Alone in the Dark oder Ecstatica gewachsen ist. Der entscheidende Spielwitz bleibt dem Programm aber verwehrt.

Thomas Brenner



Tote Hose: Auf Daedalus ist nicht viel geboten, die Übersichtskarte beweist es.

Statement



Laut den Aussagen von Chefdesigner Ken Demarest sollte Bioforge DER interaktive Spielfilm mit weltbewegenden Neuerungen werden. Doch auch wenn Bioforge ein durchaus passables Spiel ist, wird es in seinem Bereich trotzdem keine neuen Maßstäbe setzen können. Sicher, die Grafik und der Sound sind besser als bei dem greisen Vorbild Alone in the Dark, trotzdem läßt auch Bioforge die nötigen Innovationsschübe eines echten Top-Hits vermissen. Schade, ich hatte mir wesentlich mehr von diesem Titel versprochen!

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 450 MB	Audio

REQUIRED
486/50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
586, 16 MB RAM, TripleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	77%
Sound	75%
Handling	70%
Spielspaß	77%

Spiel	mehrsprachig
Handbuch	englisch
Hersteller	Origin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

Ravenloft 2: Stone Prophet

Fortsetzung folgt

Mit leichtem Schaudern erinnert man sich an die Endlos-Serie von SSI, die mit Pool of Radiance begann und erst durch die Krynn-Trilogie beendet wurde, ohne daß sich programmtechnisch sonderlich viel geändert hätte. Wie man sieht, läßt der nächste Rollenspielmarathon nicht lange auf sich warten.

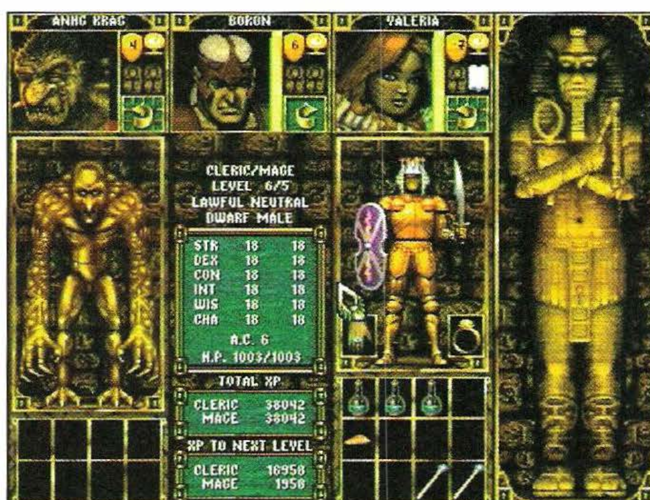
Ravenloft, Land des Grauens. Durfte man im ersten Teil noch die Domäne von Strahd unsicher machen, verschlägt es einen diesmal in eine öde und zugleich tödliche Wüstenlandschaft, die mit ihren Einwohnern und „Gebäuden" doch sehr an das alte Ägypten erinnert. Wüstenzombies und Staubteufel herrschen hier. Weit gefährlicher jedoch sind die weitverbreiteten Krankheiten, von denen man nur allzuschnell befallen wird. Darüber hinaus sollte man ganz besonders auf den Wasserverbrauch achten - ein weiterer Grund, immer einen Kleriker in der Gruppe zu haben. Ziel des Spiels ist es natürlich wieder, dieser höllischen Ebene lebend zu entfliehen. Wie wir aus dem ersten Teil wissen, ist das meist gar nicht so einfach.

Praktisch

Die Benutzeroberfläche zeigt sich mit der von Menzoberranzan identisch, warum sollte man auch ein äußerst praktisches und anwenderfreundliches System ändern. Mit einem simplen Mausklick wechselt man ins Inventar, speichert zwischen oder lädt den letzten Spielstand ein, kämpft, zaubert, bewegt sich...
Ebenso komfortabel präsentiert sich das Automapping. Man kann nach Belieben scrollen, die Karte beschriften, zu einer anderen wechseln und diese ausdrucken. Abgebildet wird alles, was man gesehen hat, inklusive sämtlicher Gegenstände. Der größte Vorteil liegt jedoch in der Möglichkeit, Gespräche mit NSCs nicht nur am Bildschirm einmal zu lesen



Die Dungeans sind selbstverständlich auch im spielbestimmenden ägyptischen Stil gehalten.



Die Charaktergenerierung unterscheidet sich nur in wenigen Punkten von der aus Menzoberranzan bekannten Methode.



Die Monster wurden auf das Szenario exzellent abgestimmt. Hier wird man von einem mumienartigen Wesen angegriffen.



Bei Stone Prophet kann mit den seltsamsten Wesen in Kontakt treten. Das geschieht wie immer durch ein Multiple-Answer-System.

bzw. dank der Sprachausgabe zu hören, sondern gleich auszudrucken. So manchen Hinweis, den man für relativ unwichtig hielt, kann man so nachträglich noch einmal genau studieren.

Standard

Grafisch macht Stone Prophet nicht sonderlich viel her, selbst die animierten Zwischensequenzen sind zweitklassig. Etwas mehr Detail wäre wünschenswert, außerdem sind diese streng rechtwinkligen Grundrisse ziemlich langweilig. Zum Ausgleich wechselt sich qualitativ hochwertige ruhige und packende Hintergrundmusik ab. Die Soundeffekte könnten noch etwas lebensnaher sein, die zahlreichen Schlachten gehören doch bei einem derart kampflastigen Rollenspiel passend untermalt.

Alexander Geltenpoth

Statement



Alles in allem befindet sich SSI auf dem richtigen Weg. Je eine Prise Action, Rätsel und Konversation lockern das Erforschen riesiger Wüsten und Dungeons erfrischend auf. Allerdings sollte man in der Zukunft nicht den bequemen Weg gehen und die vorhandene Game-Engine bis in alle Ewigkeit verwenden, sonst stellt sich schnell der bekannte Pool of Radiance-Effekt ein.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 170 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Rollenspiel

Grafik	62%
Sound	85%
Handling	75%
Spielspaß	75%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

Iron Assault

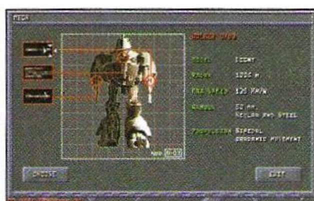
Kampf der Gig

Wer will noch mal, wer hat noch nicht? Wie im Winterschlußverkauf werden derzeit die extrem trendigen 3D-Roboter-Schlachten feilgeboten. Im Dunstkreis der allgemeinen Battletech-Euphorie schickt Virgin eine Produktion von Graffiti Software ins Rennen.

Auch bei Iron Assault sitzt man in einem Kampfroboter von der Größe eines mehrstöckigen Hauses und lenkt den schwerfällig dahinstapfenden Koloß durch die Gegend. Verschiedene Einsatzgebiete (Arktis, Stadt, Wüste, Gebirge) gilt es möglichst schnell von feindlichen Blechdosen-Armeen zu säubern. Nach einem Kurzbriefing und der Auswahl der Waffensysteme werden die Aufträge verteilt. Das eigentliche Bild wird von diversen Anzeigen umrahmt. Die stufenlos scrollenden Landschaften wurden mit vergleichsweise einfachen Texturen überzogen, wobei gelegentlich sogar ein freistehendes Objekt sein häßliches Gesicht erhebt. Da wären zum Beispiel kleine Tannenbäume, die rigoros plattgewalzt werden dürfen. Beim Überqueren von Straßen werden Laternen in Mitleidenschaft gezogen, die wie Streichhölzer abbrechen. Blechhäufchen (also abgeschossene Gegner) verunzieren das Gelände und scheppern lautstark, sobald man darauftritt. Bevor ein Rivale in sich zusammenfällt, veranstaltet die VGA-Karte in Zusammenarbeit mit der Soundkarte ein bescheidenes Pixelfeuerwerk.



Nach einer absolvierten Mission wird die Erfolgsquote bekanntgegeben und eine Bewertung eingeblendet.



Vor dem Start dürfen Robotertyp und Waffen gewählt werden.



Kaum auszudenken, was Texture Mapping-Profis aus den chronisch braunen Wüstenlandschaften gemacht hätten. Der Spieler würde sich über den einen oder anderen Kaktus sicherlich freuen ...

Ich war eine Dose

Intro und Zwischensequenzen bestehen aus intensivfarbenen, extrem unscharfen Animationen, die nicht einmal als Vollbild gezeigt werden. Die ungewöhnlich schlechte Qualität läßt nur den Schluß zu, daß die Programmierer das so gewollt haben, um die gegen Null tendierende Atmosphäre aufzumöbeln oder einen Kontrast zu den Renderings anderer Spiele zu bieten. Sei´s drum: Erkennen kann man auf jeden Fall herzlich wenig, erahnen etwas mehr. Vor jeder Mission wird eine in kräftigem Rot gehaltene Szene eingeblendet, die dem Spieler eine Aufbruchstimmung wie in der Rebellenbasis vor dem Angriff auf den Todesstern signalisiert. Abgesehen von der anfeuernden Sprachausgabe („Good



Aus diesem Bildschirm gelangt man zu den vier Übungseinheiten und kann seine bisherigen (Miß-)Erfolge abrufen.



Vereinzelt entdeckt man Landschaftselemente wie Bäume und Sträucher, die aber nicht von der ansonsten enttäuschend kargen 3D-Grafik ablenken können.

Zapping

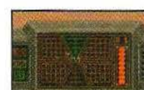
Mit den Funktionstasten wechselt man blitzschnell zwischen den einzelnen Monitor-Anzeigen im Cockpit und behält so den Überblick über alle Geschehnisse.



Lageplan des Einsatzgebiets



Schaden am Roboter

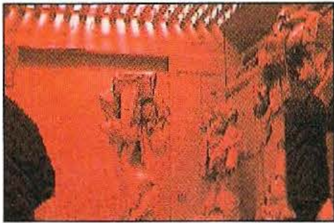


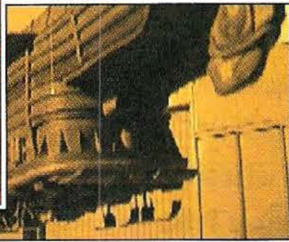
Der Radarbildschirm

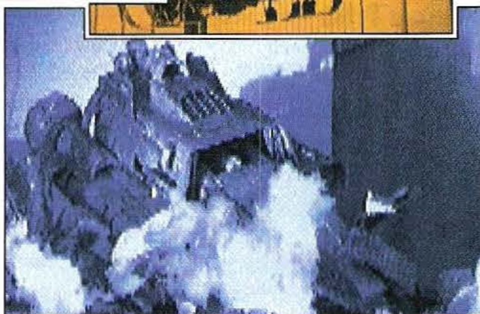


Missions-Ziele im Überblick

anten







Die in kräftigen Farben gehaltenen Zwischensequenzen dokumentieren das grafische Niveau dieses Spiels.

shot!") gibt es nur wenig Positives über den Sound und die ohne Power dahinröhrende Musik zu berichten.
Seinen Rabbi steuert man entweder mit Tastatur, Joystick oder Maus, wobei man bei letzterer Gefahr läuft, wegen der intensiven Rollbewegungen das Pad durchzuwetzen. Iron Assault macht auf Wunsch Gebrauch von Modem bzw. Nullmodemkabel, um im Multiplayer-Modus zwei Kommandeure gegeneinander antreten zu lassen.

Petra Maueröder ■

Statement



Da hat wohl einer das Rostschutzmittel vergessen: Roboter-Gemetzel an sich sind ja recht reizvoll, aber im Endeffekt mündet bei Iron Assault doch wieder alles in einen faden Abklatsch des hinlänglich Bekannten. Von der Genialität eines wirklich durchdachten Produkts à la Descent ist der grafisch unterdurchschnittliche Beitrag zum Thema „Wir hätten da noch ´nen Actionshooter ..." aus dem Hause Virgin jedenfalls weit entfernt und in dieser Form nicht mehr ganz zeitgemäß.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 4 MB	General Midi
CD 79 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD ROM

MULTIPLAYER
Modem, Null-Modem

RANKING

3D-Action

Grafik	55%
Sound	65%
Handling	70%
Spielspaß	66%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

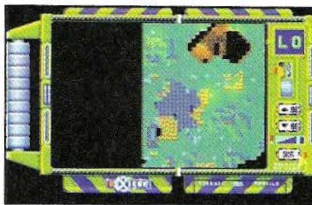
X-COM: Terror from the Deep

Creature Shock

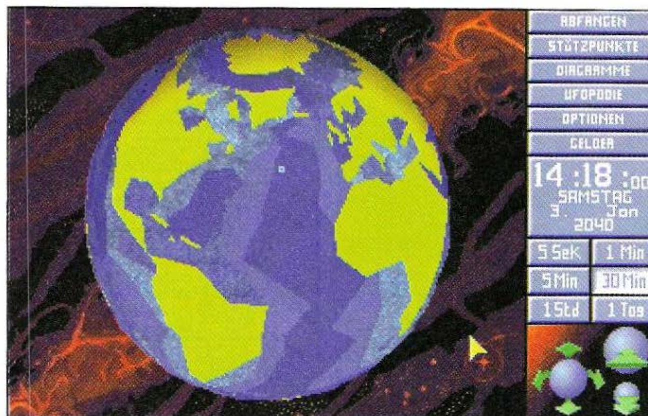
Ghostbusters aller Länder vereinigt Euch: Daß die verhaltensgestörten Aliens von UFO: Enemy Unknown mit allen Wassern gewaschen sind, haben sie bereits im letzten Jahr bewiesen. Für den Nachfolger X-COM verlagerte MicroProse das Spielgeschehen in die Fluten der Ozeane. Dort erwartet Sie wiederum ein erquicklicher Genre-Mix aus Strategie, Wirtschaftssimulation und einer Prise Rollenspiel.



Zu jedem Einsatz gehört ein ausführliches Briefing und eine aussagekräftige Endabrechnung.



Eine Übersichtskarte hilft Ihnen dabei, sich in den riesigen Levels zurechtzufinden.



Der Geoscape-Bildschirm wurde fast unverändert vom Vorgänger UFO: Enemy Unknown übernommen.

Liquider als die UNO und einträchtiger als der Deutsche Bundestag - das ist X-COM, eine internationale Schutztruppe, die sich der Abwehr von außerirdischen Kreaturen verschrieben hat. Die weltweite Angst vor den Biestern ist nicht unbegründet, schließlich planen diese possierlichen Geschöpfe die Annexion des blauen Planeten. Zuvor mißbrauchen sie eingefangene Exemplare des Homo Sapiens für perverse Laborexperimente. Kein Wunder also, daß nahezu alle Nationen ihre Portokasse plündern und die Aktivitäten der X-COM nach Kräften unterstützen. In Ihrer Rolle als Oberbefehlshaber dieser Streitkräfte sind Sie in erster Linie für die Sicherheit der Erdbevölkerung zuständig und sollen zusätzlich herausfinden, wie es zu der Katastrophe kommen konnte. Von Ihren (Miß-)Erfolgen hängt die Höhe der Zuschüsse und somit Ihr finanzieller Spielraum ab. Mit Ihrem Kapital kaufen und rekrutieren Sie Söldner, Wissenschaftler, Transporter, Gewehre, Harpunen und vieles mehr, die Sie in den Missionen einsetzen dürfen.

Getrennt marschieren - vereint schlagen

Das Spiel gliedert sich prinzipiell in zwei Teile: Auf dem sogenannten „Geoscape"-Bildschirm (ein Globus, den Sie nach Belieben vergrößern, verkleinern und drehen können) planen Sie die Ausweitung von X-COM-Basen in den Weltmeeren. In diesen Stützpunkten warten U-Boote, Soldaten, Waffen, Materialien usw. darauf, im Kampf gegen die Aliens eingesetzt zu werden. Kommt es zu einem Einsatz, wird auf eine isometrische 3D-Ansicht umgeschaltet, die stufenlos gescrollt werden kann. Mittels einer Buttonleiste steuert man seine Jungs und Mädels rundenweise über das Terrain und versucht, die Aliens mit Gewehren, Pistolen, Harpunen, Minen, Granaten, Raketen usw. zu erlegen. Alle Artefakte und getöteten bzw. betäubten Außerirdischen können anschließend in den Labors untersucht werden.

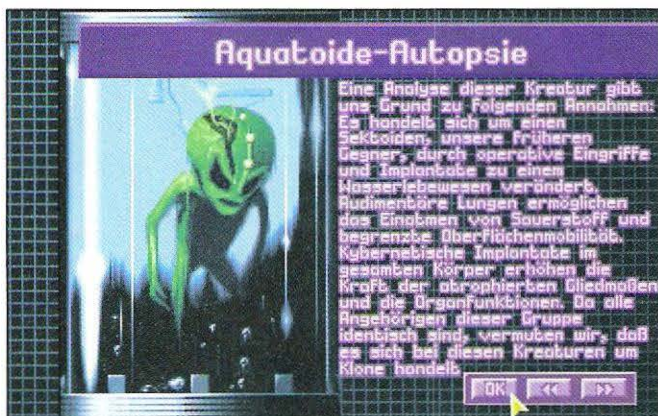
Was selbst dem erfahrensten UFO-Strategen anfangs zu schaffen machen wird, ist die



Auch die bewährte Button-Leiste findet sich in X-COM wieder: Per Mausklick schickt man sein Team über das Gelände.



Die farbenprächtige Unterwasserwelt wird durch zahllose Animationen zusätzlich aufgewertet.



Bei der Autopsie stellen die Wissenschaftler die Besonderheiten der einzelnen Rassen fest und können so Rückschlüsse auf das Verhalten der fremdartigen Wesen ziehen.

Komplexität der Szenarien. Je nach Schwierigkeitsgrad und Expansionsfortschritt verbringt man teilweise mehrere Stunden an einer einzigen Mission. Jeder Level enthält mehrere Ebenen (z. B. Stockwerke in einem Haus), die allesamt durchsucht und „gesäubert" werden müs-



Ob Hotels oder Gaststätten - bei Einsätzen auf dem Festland müssen alle Gebäude genauestens inspiziert werden.



Praktisch der gesamte Körper eines X-COM-Söldners kann zu Transportzwecken genutzt werden. In diesem Beispiel trägt unser Mann in der linken Hand einen getöteten Außerirdischen.

Der Stützpunkt



Die Ansicht der Basis ist bei X-COM etwas filigraner und komprimierter als bei UFO. Logische Folge: Es passen wesentlich mehr Gebäudekomplexe auf eine Station. Nach und nach können Sie das Gelände mit Wohnblocks, Hangars, Labors, Verteidigungsanlagen (z. B. Torpedos) usw. erweitern.





Alien-Alarm!



1. Nachdem ein feindliches U-Boot gesichtet wurde, schickt man zweckmäßigerweise ein BARRACUDA-Fahrzeug an den Tatort.



2. In einem meist kurzen Kampf versucht man, das Raumschiff zu einer Notlandung zu zwingen oder zumindest schrottreif zu schießen.







3. Nun bestückt man einen TRITON-Transporter mit Söldnern und Waffen und befördert das Ganze zur Absturzstelle.



4. Dort angekommen, wird die Mannschaft möglichst zweckmäßig auf dem unwegsamen Gelände verteilt, um das Raumschiff der Außerirdischen einzukreisen und die Aggressoren zu eliminieren.



Manche Szenarien wecken in Gestaltung und Komplexität Erinnerungen an Bullfrogs Syndicate. Abgesehen von der Echtzeit-Dramatik gibt es viele Parallelen zwischen beiden Spielen.



Alle Technologien, die in den Labors erforscht werden, können anschließend in den Fabriken produziert werden.



Die Menüstruktur ist bis auf den letzten Button durchdacht, und die Statistiken und Informationsseiten sind wunderbar übersichtlich gestaltet.

sen. Die Einsatzorte beschränken sich allerdings nicht nur auf die Ozeanwelt: Die Aliens greifen bevorzugt Häfen, Inseln oder Schiffsrouten an. Daher benötigen Sie neben Untersee-Equipment auch Waffen für den Landeinsatz.

Die kleinen Dinge des Lebens

Auf den ersten Blick scheint sich grafisch nicht allzuviel getan zu haben, doch wer sich mit offenen Augen durch die Korallenriffs, versunkenen Städte und Schiffswracks klickt, entdeckt enorm viele Kleinigkeiten: Überall blubbert und gluckert es, Luftblasen steigen auf, kleine Wölkchen verflüchtigen sich nach dem Abschuß eines Harpunen-Geschützes usw. Darüber hinaus wurden alle Menüs und Anzeigen nochmals überarbeitet - keine überflüssigen Mausklicks zehren an der Geduld des Spielers.

Was wir schon in unserem Preview in der letzten Ausgabe vermutet haben, hat sich nach nächtelanger Alienhatz bestätigt: Das Spiel hat auch in der gelifteten Fassung nichts von seiner Faszination verloren, auch wenn der Schwierigkeitsgrad doch merklich angehoben wurde. Ein Extra-Lob verdient sich das X-COM-Team für die sehr gute deutsche Übersetzung.

Petra Maueröder ■

Statement



X-COM erfüllt mein persönliches Kriterium für ein Spitzen-Spiel: Man hört erst auf zu spielen, wenn es draußen wieder hell wird. Den Qualitätssprung von UFO zu X-COM kann man dabei durchaus mit Civilization und Colonization vergleichen. Wer den Vorgänger kennt, braucht nicht mal einen Blick in das Handbuch zu werfen. Wie beim Sid Meier-Spiel kann man nun darüber diskutieren, ob man mit ein bißchen gutem Willen die bildhübsche Grafik nicht auch mit 640 x 480 Pixeln hinbekommen hätte. Was soll's - Spielspaß und Langzeit-Motivation bewegen sich ohnehin schon auf einem schwindelerregend hohen Niveau. Dank der vielen sinnvollen Ergänzungen wird Terror from the Deep mit Sicherheit wie eine (Wasser-)Bombe einschlagen.

SPECS & TECS

● VGA	SVGA
Tastatur	AdLib ●
● Maus	SoundBlaster ●
Joystick	Roland ●
HD 17 MB	General Midi ●
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategiespiel

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	90%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

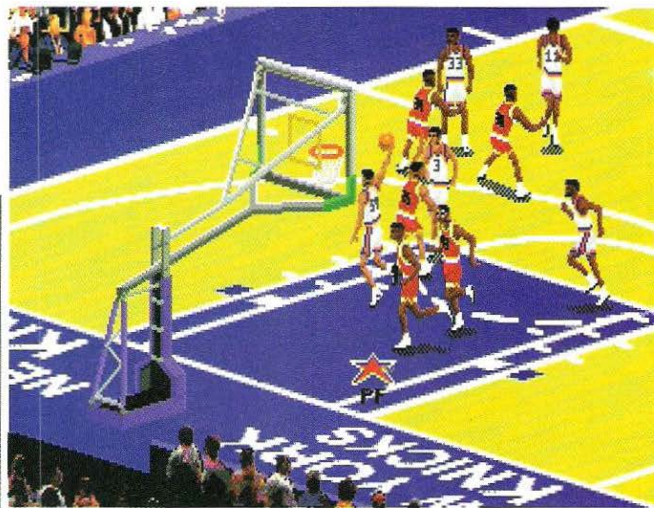
NBA Live 95

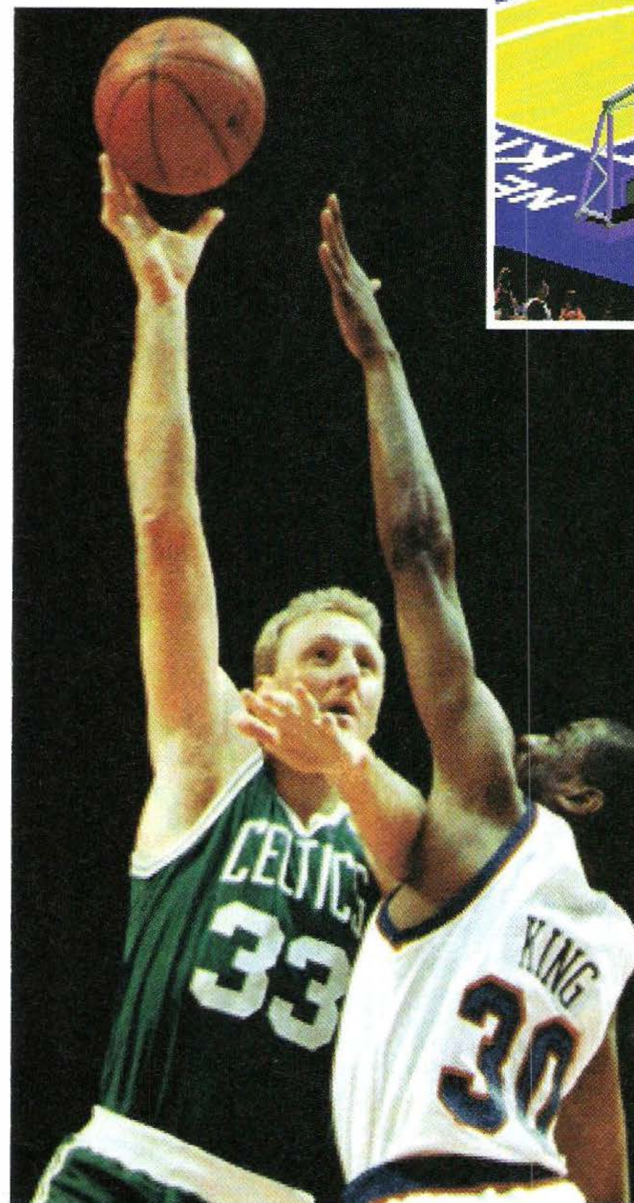
Jam Session

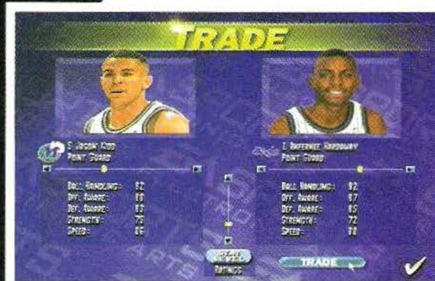
Mit NHL Hockey und FIFA Soccer hat sich die Sportabteilung bei Electronic Arts bereits vor Monaten ein Denkmal setzen können, abgerundet wird das Angebot aber trotzdem erst jetzt: NBA Live 95 will auch den Referenzstatus für sich in Anspruch nehmen!

Electronic Arts schafft sich damit Konkurrenz im eigenen Haus, denn das mittlerweile zwei Jahre alte Michael Jordan in Flight konnte bislang jeden Angriffsversuch seitens NCAA2 und Co. geschickt auskontern und dadurch seine Führungsposition behaupten. Dennoch: die Zeit ist reif für ein neues, modernes Basketballspiel - und dieser Wunsch scheint nun endlich in Erfüllung zu gehen. NBA Live 95 macht von Beginn an einen sehr ausgereiften und durchdachten Eindruck. Die Menüs sehen nicht nur durch die hohe Auflösung von 640x480 Bildpunkten verdammt gut aus, sie wurden übersichtlich gestaltet und angeordnet. Mit Hilfe einfacher Symbole kann man blitzschnell durch die Spielerstatistiken rasen und das Spiel durch diverse Optionen den eigenen Bedürfnissen anpassen. Rauhbeinige Basketballfans wird in diesem Zusammenhang sicherlich interessieren, daß man wirklich jede (un)nötige Regel ausschalten kann. Dadurch gewinnt das Spiel natürlich enorm an Rasanz, denn Rückpässe, Dribblingfehler oder Fouls werden von den Schiedsrichtern nicht mehr geahndet. Darüber hinaus lassen sich natürlich verschiedene Spielmodi auswählen, wie beispielsweise Freundschaftsspiel oder Saisonmodus.

Vor dem eigentlichen Spektakel kann man dann noch einen Blick in die Spielerstatistiken werfen. Hier liegt eine der großen Stärken von NBA Live 95 verborgen, denn alle Stars der NBA wurden fotografiert, eingescant und in das Spiel eingebunden - in beispielhafter Qualität. Außerdem lassen

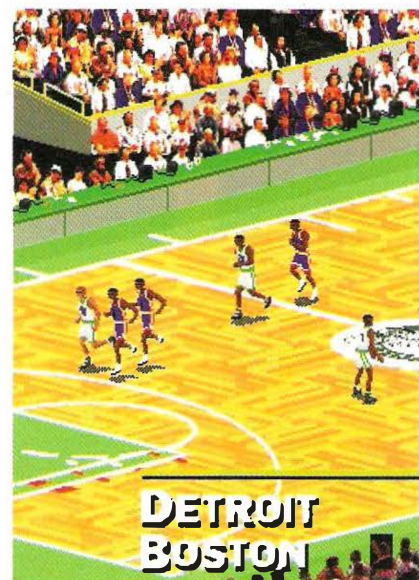






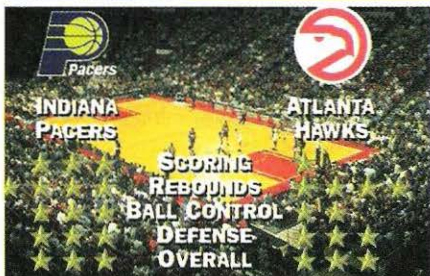
Mit wenigen Mausklicks läßt sich das perfekte Team zusammenstellen (oben). Bei Standardsituationen werden aktuelle Statistiken und der Spielstand ausgegeben (unten).

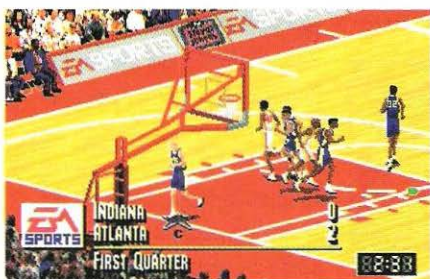




Die SuperVGA-Grafik sieht zwar exzellent aus, unter einem 17-Zoller spielt sich aber überhaupt nichts ab. Die Spieler sind einfach viel zu klein.

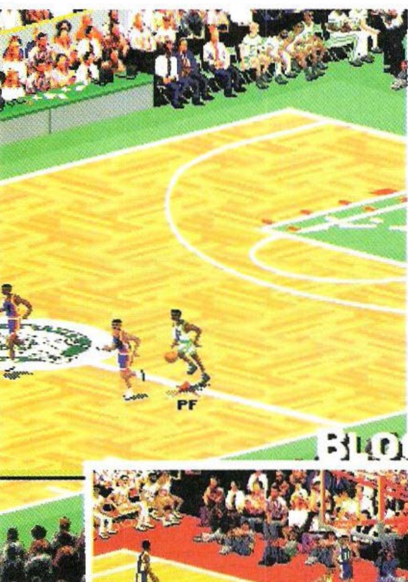






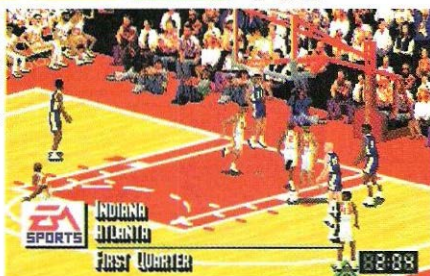
Drei-Punkte-Würfe empfehlen sich nur bei großen Punkterückständen (oben); vor dem Spiel kann man sich über die Eigenschaften der Teams informieren (Mitte).

sich Wurfquoten und andere Zahlenkolonnen abrufen, die wohl nur von echten Basketballfans verstanden werden. Wer mit den Originalteams nicht zufrieden ist, weil zum Beispiel ein Point Guard zu schwach ist oder ein Power Forward nicht die gewünschte Quote erreicht, kann sich auch sein eigenes Team zusammenstellen und die absolute Elitetruppe zusammenschustern.



Vier Spieler

Wer Sportsimulationen zu seinen Lieblingsspielen zählt, wird in der Vergangenheit sicherlich die Multiplayerfähigkeit vermißt haben. NBA Live 95 gibt sich auch in diesem Punkt geradezu revolutionär und verfügt über einen ausgezeichneten Vier-Spieler-Modus. Dabei darf wahlweise vor der Tastatur, am Joystick oder an der Maus Platz genommen werden - entsprechend den verfügbaren Eingabe-

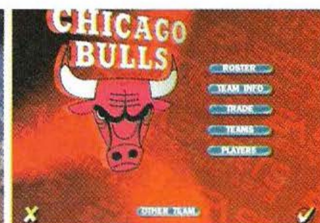


Vor dem Spiel

Die NBA ist nicht nur eine Sportliga, sondern darüber hinaus ein gewaltiges Unternehmen, das die Kassen der Vereine und Fernsehanstalten füllt. Die Atmosphäre des Medienspektakels wurde bei NBA Live perfekt eingefangen.



Bei der Teamauswahl stehen Ihnen Statistiken hilfreich zur Seite. Die Seattle Supersonics stehen bei der Gesamtbewertung an erster Stelle.



Dagegen läßt sich natürlich etwas unternehmen. Im nächsten Menü lassen sich Spieler vergleichen, austauschen und abwerben. Danach...



können Sie festlegen, ob Sie gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten möchten und wie Sie die langen Hünen steuern möchten.



Sind alle Einstellungen geklärt, wird der Austragungsort der Partie wie aus dem amerikanischen Fernsehen bekanntgegeben, bevor...



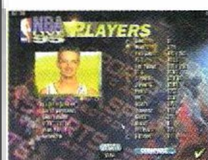
es zu einer direkten Gegenüberstellung der beiden Vereine kommt. Die Bulls haben in der Defense leichte Vorteile, dafür aber Nachteile...



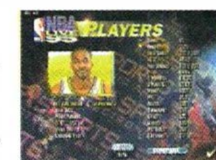
...bei der Ballkontrolle und der Treffsicherheit. Danach werden die Spieler in Form von ausgezeichnet digitalisierten Fotos kurz vorgestellt.

Information

NBA Live 95 verfügt über ausführliche Statistiken und Auswertungen, die andere Hersteller ohne mit der Wimper zu zucken in einer fragwürdigen Multimedia-Anwendung („Die NBA 1993/94") verbraten hätten. Bei NBA Live runden die interessanten Informationen jedoch das Spiel gelungen ab.



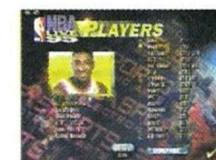
Detlef Schrempf (Seattle Supersonics)



Karl Malone (Utah Jazz)



Patrick Ewing (New York Knicks)



Scottie Pippen (Chicago Bulls)

geräten. Apropos Eingabegeräte: Die Steuerung ist über Tastatur und Joystick sehr leicht zu erlernen, da alle Funktionen (Sprinten, Passen, Werfen) durch einen Tastendruck ausführbar sind - nur mit der Maus hat sich bis jetzt jeder etwas schwergetan.

Pass & Dunk

Im Gegensatz zu vielen anderen Sportspielen ist das Geschehen auf dem Platz noch besser als die zahlreichen Menüs versprechen. Die isometrische Darstellung, die schon bei FIFA Soccer für Furore sorgte, erweist sich auch diesmal als beste Wahl: nur selten wird ein Spieler verdeckt oder der Ball im Handgemenge unsichtbar.

Schnelle Pässe lassen sich im Gegensatz zu anderen Basketballspielen kontrolliert und ohne zeitliche Verzögerung ausführen. Daher empfiehlt es sich, ein wenig vor dem gegnerischen Korb auf- und abzulaufen, um dann im richtigen Moment den tödlichen Paß auf einen freistehenden Mitspieler zu geben. Befindet sich dann der Angespielte knapp vor dem Korb, so nimmt er den Ball direkt in der Luft an und führt Sekundenbruchteile später ein spektakuläres Dunking aus. Daß ein Solo auch mit einem Korbleger oder Dunking abgeschlossen werden kann, ist wohl überflüssig zu erwähnen. Dabei bestimmt nur der Absprungpunkt die Form des Korbwurfs. Je weiter entfernt, desto beeindruckender und riskanter die Szene.

Auf 486ern spielbar

Wer jetzt glaubt, daß ein Spiel wie NBA Live 95 hohe Anforderungen an die Hardware stellt, irrt sich gewaltig. Schnelles und sauberes Scrolling, butterweiche Animationen und einen rasanten Spielfluß kann man selbst auf einem langsamen 486er genießen. Dann muß man allerdings auf die optional verfügbare SuperVGA-Grafik verzichten (mehr dazu im Kasten). Erst die Details machen NBA 95 aber zum absoluten Spitzenprodukt. Spieler winken, wenn sie freistehen, und ballen die Faust nach einer besonders sehenswerten Aktion. Darüber hinaus darf man über Pässe und Würfe in allen Variationen staunen, so daß das Geschehen auf dem Monitor mit dem im Fernsehen durchaus konkurrieren kann.

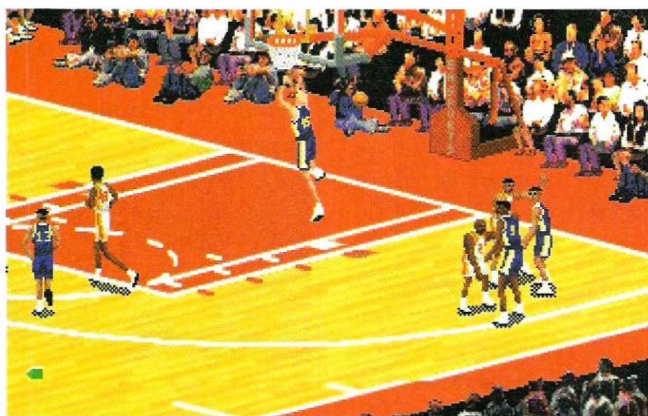
Die Entwickler haben sich aber nicht nur bei der Ausarbeitung der grafischen Gestaltung einiges einfallen lassen, die Soundeffekte und musikalische Begleitung ist mindestens genauso gut. Das Publikum versteift sich nicht auf euphorische Jubelausbrüche, es pfeift das Team bei peinlichen Szenen auch gnadenlos aus. Das obligatorische Quietschen der Turnschuhe fehlt selbstverständlich genausowenig wie die schrillen Trillerpfeifen der Schiedsrichter. Vor und nach einem Spiel sowie in der Halbzeitpause werden außerdem die Teams per glasklarer Sprachausgabe angekündigt und beurteilt.

Oliver Menne ■

SuperVGA

Optional läßt sich bei NBA Live 95 ein SuperVGA-Modus im Spiel einschalten. Das klingt zunächst recht reizvoll, ist aber in der Praxis kaum anwendbar. Sie benötigen dafür schon einen mit 90 MHz getakteten Pentium, eine schnelle Grafikkarte und einen überdimensionierten Monitor. Das Spielfeld sieht zwar auch auf einem 14-Zoller imposant aus, jedoch schwindet der Spielfluß aufgrund der winzig kleinen Spieler schnell dahin. Selbst auf einem 17-Zoller hat man noch arge Probleme. Wer also einen 20"-Monitor sein eigen nennt, kann mit dieser Funktion wirklich etwas anfangen. Für alle anderen ist es ein nettes Gimmick, mit dem man seinen Bekannten zeigen kann, was der PC zu leisten vermag.





Mißlingt ein Korbleger, so landet der Ball meistens in den Händen der gegnerischen Verteidigung. Also nicht zu riskant spielen.

Statement



Nur um die Qualität des Produktes klar herauszustellen: NBA Live 95 ist selbst dem Referenzspiel FIFA Soccer um zwei Nasenlängen voraus. Vergleiche mit anderen Basketballspielen aufzustellen, würde nur in einer völligen Deklassierung aller Mitbewerber enden und ist daher eher sinnlos. NBA Live 95 wird in Zukunft das Zepter im Bereich der Sportspiele schwingen, das steht außer Frage.

SPECS & TECS

VGA ●	SVGA ●
Tastatur ●	AdLib ●
Maus ●	SoundBlaster ●
Joystick ●	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel

Grafik	91%
Sound	90%
Handling	89%
Spielspaß	93%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Atari 2600 Action Pack

Jurassic Pack

Mit der Zahl der Neuerscheinungen steigt auch die Zahl von Programmen, die - weil hoffnungslos veraltet - keiner mehr aus der Ecke kramt. Wenn aber die Staubschicht auf diesen Spielen erst einmal hoch genug ist, lohnt es sich für jede Firma, die alten Schinken wieder auszugraben: Im Dutzend gebündelt und zum Vollpreis verkauft, nennt man sie dann ehrfürchtig „Klassiker".

In der Vergangenheit war bekanntlich alles schöner: Die Bundeswehrzeit, während der man aus Verzweiflung fast gegen den Betonpfeiler gefahren wäre, verklärt sich im Rückblick zu einem tollen Abenteuerurlaub. Die verhaßte Schulzeit wird nach 20 Jahren Berufsleben plötzlich zu „unseren besten Jahren", und entbehrungsreiche Kriegsjahre werden irgendwann einmal zur „guten alten Zeit". Nicht viel anders läuft es bei Computerspielen: Früher war die Software einfach besser - was die Programmierer damals für Kunststücke mit nur 64 Kbyte Speicher zustandebrachten - einfach sagenhaft! Zumindest redet man sich so etwas gerne ein. Was für ein Glück, daß sich da so manches Softwarehaus die Arbeit macht, uns die „Klassiker" noch einmal ungeschminkt vor Augen zu führen. So geschehen ist das dieser Tage bei Activision, der Firma, die schon in der Dinosaurierzeit der Computerspiele zu den bekanntesten Herstellern gehörte. Für das Atari 2600 Action Pack mußte Activision aber ganz, ganz tief in Schublade greifen - Titel wie Sea Quest, Pitfall und River Raid läuteten nämlich schon Anfang der 80er Jahre (1982) das Zeitalter der Heimcomputer-Spiele ein.





Und so etwas unter Windows: Erst im Jahr von Wing Commander 3 und Colonization stellt man fest, daß der Spielspaß eigentlich gleich null war.

Atari-Emulator

Im Action Pack finden sich insgesamt 15 alte Bekannte, die einst für einen Gesamtpreis von über DM 2.000,- als Module erhältlich waren. Der Quellcode aller Spiele wurde so verändert, daß sie im Windows-Fenster laufen und mit Tastatur oder Maus gesteuert werden können. Sieht man von den umfangreichen Hilfemenüs und dem Windows-Statusbalken ab, so läßt sich keinerlei Unterschied zwischen den Originalmodulen und den PC-Versionen feststellen - ein „Atari-Emulator" sorgt unter der Oberfläche dafür, daß Windows den Programmcode versteht und auch ausführt. Einige Systemabstürze, die mit ziemlicher Regelmäßigkeit auftreten, sind dennoch ein Hinweis dafür, daß Atari-Spiele und MS-Windows sich nicht hundertprozentig vertragen. Der nostalgische Rückblick in die Pionierzeit stellt sich schließlich als weitaus weniger unterhaltsam heraus als man dachte: Nachdem man sich ein, zwei Stunden lang durch alle Spiele durchgeklickt hat, zeigt sich, daß die Klassiker mit den heutigen Verhältnissen doch nicht mithalten können. Also legt man doch die Wing Commander 3-CD ein und beschäftigt sich wieder mit der Gegenwart...



Au weia! Kein Autorennen, sondern eine „Frogger"-Variante für zwei.

Thomas Borovskis ■

Hersteller: Activision
Preis: ca DM 100,-

L-Zone

L(angweil)-Zone

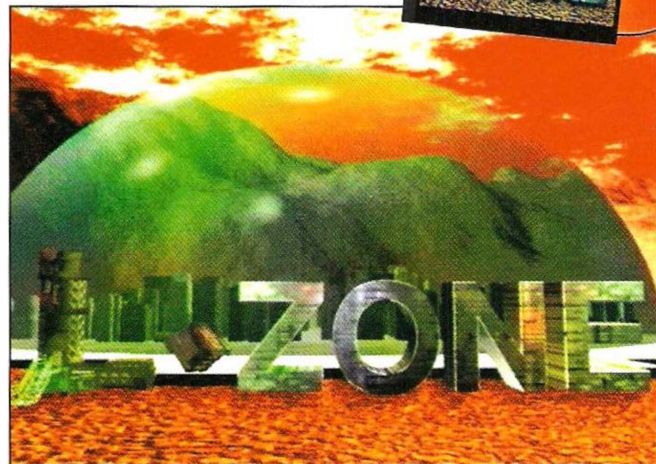
Quälend langsame Animationen, eigenartige Klickorgien und ein langweiliges Spielprinzip. Irgendwie konnten viele der unter Windows ablaufenden CD-ROM-Spiele nicht so recht begeistern.

Irgendwo im Nirgendwo steht eine Stadt... Ein verlassener Zug wartet nur darauf, jemanden (Sie!) in die Mitte dieser vollautomatischen, von einem verrückten Wissenschaftler gebauten Stadt zu bringen. Sie sind der einzige Mensch, der L-Zone, so der Name der Stadt, jemals betreten wird und dem Geheimnis des grünen Planeten auf die Spur kommen kann.



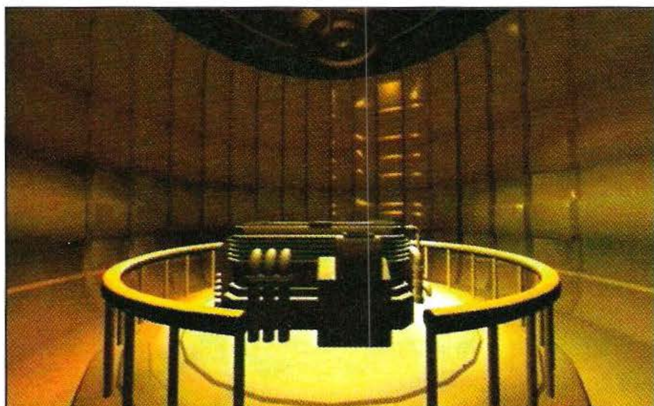
Ja, genau auf so einen geistreichen Ausflug habe ich heute Lust. Schon nach den ersten Bildern klicke ich mich mehr frustriert als motiviert durch die irrealen und zu allem Überfluß auch noch mit erheblichen Ladezeiten verbundenen Bilder. Nachdem ich endlich (gähn) am obengenannten Zug angekommen bin, offenbart sich ein weiteres „Gimmick" dieses Spiels: die absolut schwachsinnigen Klickorgien auf irgendwelchen Panels. Man kommt sich fast vor wie bei gewissen Idiotentests: Da klicken, hier klicken, und ab und zu läuft sogar mal eine flüssige Animation ab (Anmerkung: in einem 50*50 Pixel großen Fenster). Diese CD macht sich definitiv besser im Regal eines Softwarehändlers als im eigenen CD-Laufwerk.

Lars Geiger ■

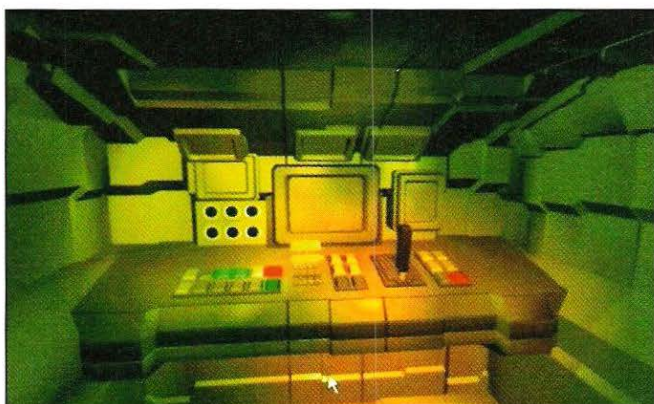


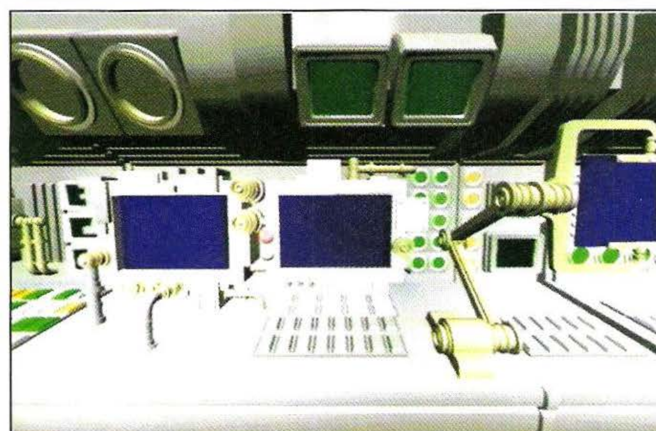


Das Intro sieht noch sehr vielversprechend aus und täuscht brillant über den Inhalt des Spiels hinweg (oben); das versteht Synergy unter Endzeitstimmung: düstere Grafiken en masse (unten).



Die hochauflösenden Grafiken benötigen ein schnelles CD-ROM-Laufwerk, sonst löst sich der Grafikdemoeffekt genauso schnell in Luft auf wie die schon kurz zuvor verschwundene Motivation.





Das Gameplay beschränkt sich darauf, daß einige Hebel umgelegt und Knöpfe gedrückt werden müssen. Die Belohnung: eine kleine Animation!

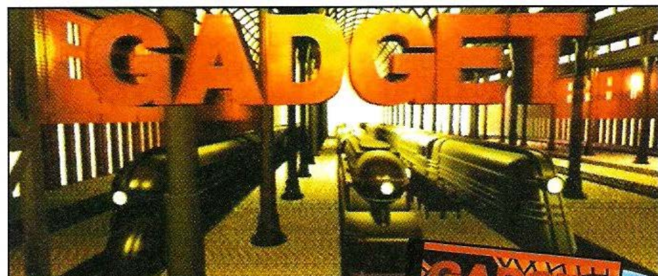
Gadget

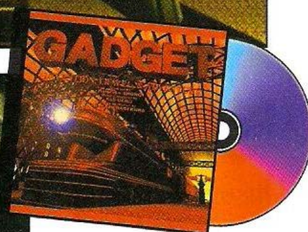
Handlungsunfähig

Das zweite Spiel von Synergy bereitete mir reichlich Kopfschmerzen. Auch nach Stunden konnte ich hinter den hübschen Grafiken keinen tieferen Sinn entdecken.

Eigentlich ist es ein Jammer, daß dieses Spiel hier landen mußte. Aber ich will nicht vorgreifen. Synergy präsentiert uns ein Spiel im wirklich schicken Look der 20er Jahre. Ausgangspunkt dieses „interaktiven Films" ist ein Nobelhotel, in welchem man schon allerhand Wissenswertes erfahren kann. Man hat auch die Möglichkeit, mit dem Zug zu verschiedenen Schauplätzen zu reisen, mit Wissenschaftlern, Konzernbossen und Ingenieuren zu „sprechen" (keine Sprachausgabe!). Anfangs freut man sich noch an den sehr stimmungsvollen Grafiken, aber schon bald wird man von bleierner Müdigkeit befallen. Das Fehlen nennenswerter Animationen hätte ich ja noch verzeihen können, aber die fast schon provozierende Langsamkeit dieses Spiels zerrt doch arg am Nervenkostüm. Und so schleicht man eben durch die Gänge, sammelt allerlei Gegenstände ein, freut sich, daß man sogar im altertümlichen Radio verschiedene Sender einstellen kann, ärgert sich über den Hotelboy, der ständig im Weg steht, und kommuniziert mit anderen Personen. Auch das hat bei Gadget seinen eigenen Reiz. Man klickt die Person an und liest ab, was sie so zu sagen hat. Das ist zwar meist lang, aber dafür langweilig und wenig aufschlußreich. Möglichkeiten, das Gespräch zu beeinflussen, gibt es natürlich keine. Ehemänner werden die Situation kennen. Trotz Unmengen von Kaffee ist es mir nicht gelungen, herauszufinden, was das Ganze überhaupt soll. Das gänzliche Fehlen einer durchgängigen Handlung oder wenigstens eines winzigen Hauchs von Spannung erzeugt ein schier übermächtiges Bedürfnis nach Schlaf. Da können auch die wirklich wunderschönen Grafiken, welche mit einer Geschwindigkeit vorüberhuschen, die nur noch von wachsendem Gras übertroffen werden kann, nichts mehr retten. Zum Glück sind die Hardware-Anforderungen nicht besonders übertrieben. Ein 486/33 sollte es mindestens sein, und Windows hat ohnehin jeder. Auch ein DoubleSpeed-CD-ROM gehört genauso zur Grundausstattung wie die lächerlichen 8 MB RAM. Da kann man natürlich kein schnelles Spiel erwarten! Wer ein sehenswertes Grafikdemo sucht, kann hier bedenkenlos zugreifen.

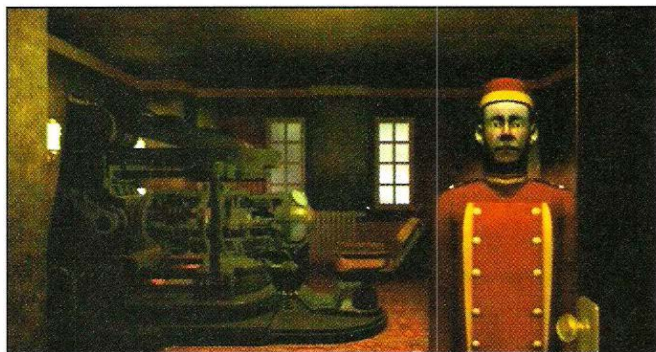
Rainer Rosshirt ■



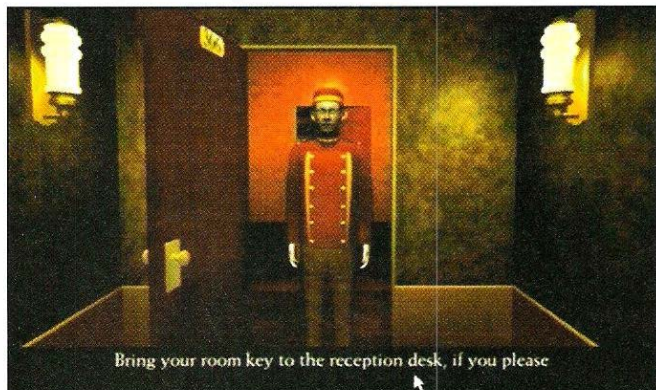




Im Koffer findet man Kleidungsstücke und anderes nutzloses Zeug. Wo man diese Gegenstände anwenden kann, erfährt man nur per Zufall.



Der Portier folgt dem Spieler auf Schritt und Tritt - und steht dabei meistens provokativ im Weg. Wenn er auftaucht, weiß man aber zumindest, daß man etwas in diesem Raum vergessen hat: das nennt man Handlungsfreiheit!







PC GAMES BOX 0911-209911

Die PC Games Mailbox

Online mit PC Games

Preise im Gesamtwert von über DM 8.000,- stehen noch offen - das hat die DFÜ-Welt noch nicht gesehen. In der PC Games Box (wohl mittlerweile jedem echten Insider ein Begriff) kann man am laufenden Band Gewinne abstauben. Und was kostet das Mitmachen? Nichts! Moment mal, und wie kommt man dann an die Preise? Hier gilt das alte Sprichwort: nur wer mitspielt, kann gewinnen.

Das Box-Lotto!

Wöchentlich findet die große Ziehung der Gewinnzahlen für unser gigantisches BoxLotto im Fernsehen statt. Okay - wir nehmen nur die gleichen Zahlen wie die Millionengemeinde der normalen Lottofreunde, dafür stehen bei uns die Chancen auf einen Gewinn besser. Geben Sie vor Samstag 15.00 Uhr Ihren Tip in der Mailbox ab und zittern Sie der Ziehung entgegen. Bereits mit fünf Richtigen kassieren Sie den gesamten Jackpot mit einer riesigen Fuhre von Originalspielen. Darin enthalten sind über 60 Titel aus allen Bereichen. Auch mit einem Vierer gehen Sie nicht leer aus. Mindest-/Höchsteinsatz je Spiel: null!

Kaiser

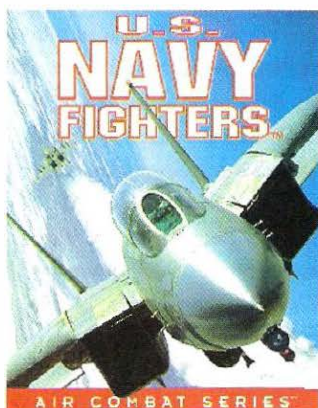
Das hitverdächtige Online-Game, bei dem bis zu 20 Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Jeder Tag bringt Ihnen fünf Züge im Spiel. Diese gilt es sehr weise und taktisch zu nutzen - denn alle anderen Spieler sind auch nicht auf den Kopf gefallen. Um den Besten der Besten zu ermitteln, wird ein regelrechtes Turnier veranstaltet, bei dem die Gewinner eine Runde weiterkommen und die Verlierer ausscheiden. Im September wird dann der Endkampf zwischen den bisherigen Kaisern veranstaltet: Der Sieger gewinnt ein stilechtes Ritteressen für vier Personen oder DM 250,- in bar.

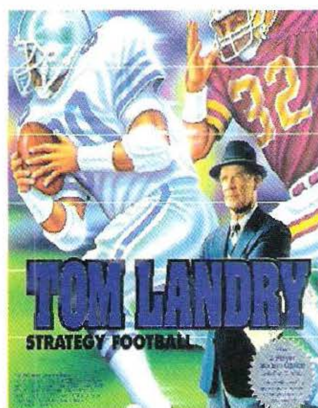
Tetris

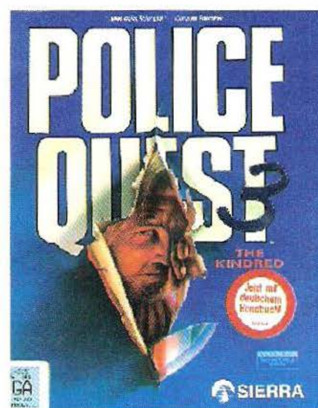
Beherrschen Sie Tetris wie kein anderer? Bei uns haben Sie die Möglichkeit, Ihr Können unter Beweis zu stellen. Online in der Mailbox wird gespielt, Mogeln und Manipulieren ist ausgeschlossen. Setzen Sie sich an die Spitzenposition in der Highscoreliste und werden Sie dann bis zum Monatsende nicht verdrängt, gehört Ihnen ein toller Preis. Fairerweise kann jeder nur einmal die Spitzenposition einnehmen, so daß auch Vollprofis tief in die Trickkiste greifen müssen. Auch dieses Spiel ist kostenlos!

BoxQuizz

Wer ist fit in Spielefragen? Jeden Monat wird eine knifflige Frage aus der Welt der Computerspiele gestellt. Als PC Games-Leser sollte dies jedoch keine unlösbare Aufgabe darstellen. Beantworten Sie diese richtig, nehmen Sie an der Ziehung des jeweiligen Monatspreises teil. Wer also gerne Lappalien wie brandneue Spiele,









iames









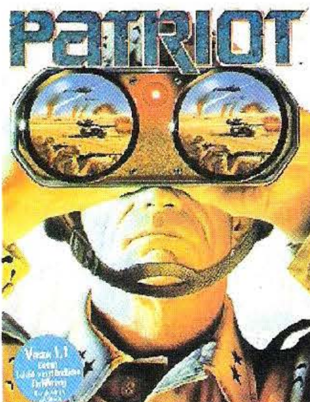
kleine Hardware-Komponenten oder Zeitschriften-Abos gewinnen möchte, sollte schon mal das Modem anwerfen.

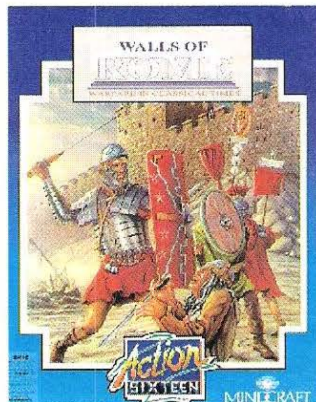
Who is it?

Wir warten alle gespannt auf den 10.000sten eingetragenen User der PC Games Box. Der Stand am 05.03. war 6.964 eingetragene User. Waren Sie also noch nie in unserer Box, dann sollten Sie die Gelegenheit am Schopfe ergreifen, denn für User Nummer 10.000 gibt es einen sensationellen Preis. Wie wäre es da mit zehn Spielen Ihrer Wahl plus einem Jahr freien Zugang zu allen Box-Bereichen (VIP-Account)!

News

Brandaktuell aus der PC Games Box! Seit kurzem ist diese Mailbox auch Support Box für EPIC Megagames Deutschland. Das heißt im Klartext: wenn Sie die neuen Renner aus der Shareware-Szene suchen, können Sie diese in der PC Games Box kostenlos downloaden! Außerdem bietet der ONLINE-Shop die Möglichkeit, Originalspiele zu bestellen. Weiterhin bleibt das Sysop-Team immer bemüht, zu expandieren und neue Ideen zu verwirklichen. Darüberwerden wir natürlich auch in den nächsten Ausgaben berichten. Für die Zukunft sind beispielsweise Internetzugang für alle User, mehr Leitungen und stapelweise neue Software geplant.





Vinyl Goddess

Lack und Leder



Keine Angst, Ihr Mütter und Väter, was hier Eurem Nachwuchs geboten wird, findet wahrscheinlich nur die Konkurrenz im Shareware-Sektor alarmierend. Vorbei die Zeit der gestählten Superhelden, dem Glanzlicht aller Jump & Run-Games aus dem Hause des marktbestimmenden Unternehmens Apogee. Geradezu dilettantisch sehen Harry (Halloween) oder Baron Baldric im Vergleich zu den geschmeidigen Bewegungen und Rundungen von Vinyl Goddess aus. Doch bevor wir die Pixelfreuden genauer unter die Lupe nehmen, vorab noch ein bißchen Background. Gestrandet auf einem verlassenen Planeten, muß sich das Sexsymbol, verlassen von allen Bodygards, selbst durchschlagen. Warum dieses reizende Fleckchen Natur nicht mehr bewohnt wird, stellt man schon nach den ersten Schritten fest.



Als Sharewarespiel kann Vinyl Goddess vor allem in den Bereichen Grafik und Sound überzeugen. Das hätten die Topentwickler von Apogee nicht besser machen können.



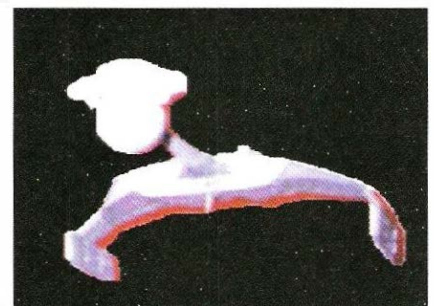


Neben den „gewöhnlichen" Jump & Run-Sequenzen (rechts) gilt es, einige Level aus der Vogelperspektive zu lösen (links).

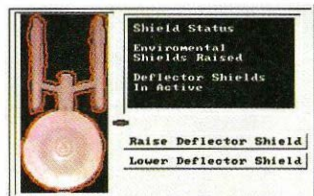
Selbstschußanlagen, Feuerspeiende Zweibeiner und andere gastfreundliche Wesen warten überall. Okay, das Umfeld stimmt - und wo bleibt der Spaß? Neben dem ansprechenden Leveldesign und den liebevoll gezeichneten Figuren besticht in erster Linie die absolut flüssige und schnelle Animation des gesamten Games. Natürlich kommt man anfangs auch nicht umhin, den knackigen Körper von Vinyl Goddess ab und zu mit einem Blick zu würdigen. Selbstverständlich lassen sich im Optionsmenü die Einstellungen für Sound und Steuerung verändern. Trotz oll dieser hervorragenden Eigenschaften begnügt sich das Spiel schon mit einem 386er mit mindestens 2 MB RAM. Als Fazit bleibt zu sagen: Programmtechnisch absolut up to date und in puncto Spielvergnügen den Produkten von Apogee fast eine Nasenlänge voraus! Die Vollversion wird voraussichtlich für DM 69,- zu erhalten sein.

Conflict 2272

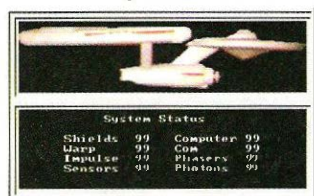
Volle Energie

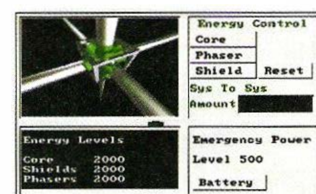


Der Kinofilm „Treffen der Generationen" hinterließ in vielen Trekkers eine offene Wunde. Das Idol der Kindertage starb den Heldentod auf der Leinwand. Im Gedenken an die glorreichen Zeiten bricht nun ein Shareware-Programm auf, um den Quadranten von Klingonischen Warbirds zu säubern. Als Kapitän ist es Ihre Aufgabe, alle Sektionen (Brücke, Maschinenraum, Gefechts- & Navigationsstation) im Griff zu haben. Mit Hilfe der Abtaster sollten Sie den Gegner schon in den Tiefen des Raumes aufspüren und zum Gefecht stellen, bevor er ernsthaften Schaden anrichten kann. Faszinierend, oder? Obwohl viele Sequenzen gut animiert wurden, spielt sich das meiste weiterhin in 2D ab. Insgesamt handelt es sich auch weniger um ein actiongeladenes Ballerspiel, als vielmehr um die Vermittlung der Illusion, selbst die Geschicke der Föderation bestimmen zu können. Sowohl Funktionsumfang als auch „Realitätsnahe" kommen etwas zu kurz. Alle Schlachten werden vom lebensbedrohenden Krieg zu einer 2D-Radarscreen-Simulation degradiert. Doch wer die spartanische Ausstattung der ersten Enterprise liebt, hat hierfür vollstes Verständnis. Vielleicht werden wir uns dann irgendwann auf der Shareware-Brücke der 1701-D oder einem Holodeck wiedersehen ... set Course 25.21.88 Warp 3... Engage...



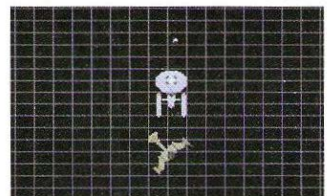
Auf der Original-Enterprise hätte man sich die Finger nach solchen Instrumenten geleckt.





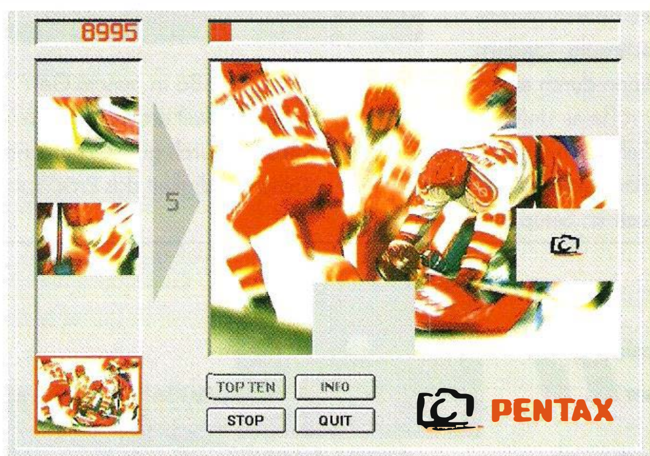
Als Captain der Enterprise muß man ständig die Energieverteilung im Auge behalten.

Der Kampfmodus beschränkt sich auf einen simplen Radarscreen - atmosphärisch trotzdem in Ordnung.



Flashlight Pentax

Puzzlespiel mit Akkordzwang



Das Werbespiel des Kameraherstellers Pentax spricht vor allem begeisterte Denkspieler an.

Eine der Nobelmarken der Fotoindustrie wartet seit einigen Wochen mit einem kleinen, aber feinen Werbespiel auf. Ob nun für Kinder, die hiermit spielerisch den Umgang mit Maus und Rechner lernen, oder für den professionellen Highscore-Jäger, Flashlight bietet eine gelungene Abwechslung. Ihre Aufgabe besteht darin, herabfallende Puzzleteile schnell an die richtige Stelle im Bild zu setzen. Dazu steht selbstverständlich eine kleine Vorlage zur Verfügung, damit man nicht nur nach Intuition spielen muß. Den langsamen Falschpuzzler bestraft der Punktestand, denn jedes Stückchen, das zum zweiten Mal erscheinen muß, nagt an den Punkten. Ganz so einfach, wie sich das alles anhört, ist es jedoch nicht. Erst mit etwas Übung oder der entsprechenden Konzentration hat man die Chance, in höhere Levels vorzudringen. Fazit: Da Flashlight nur die Kopiergebühr und nicht gleich satte DM 40,- verschlingt, ist es jedem wärmstens ans Herz zu legen.







Die herrlichen Hintergrundgrafiken ändern sich bei jedem neuen Level: eine Selbstverständlichkeit für einen renommierten Kamerahersteller.

Stellar Defense II

Asteroidenhagel

Solange es in den unendlichen Weiten des Alls Asteroiden gibt, werden neue Asteroid-Programme auf den Markt kommen. Mit Stellar Defense 2 erhält man eine ansprechende und gute Umsetzung unter DOS in voller Farbenpracht. Mit dem Schiff ist man nun nicht mehr auf eine Bildschirmseite beschränkt, sondern kann durch ein entsprechend größeres Universum düsen. Sehr hilfreich ist dabei die Radarfunktion. Das Game läßt sich im Setup an alle Rechnertypen ab 386 in puncto Geschwindigkeit anpassen und verdient durch gute Grafik und Geschwindigkeit das Prädikat: gut!



Grafisch macht Stellar Defense II wesentlich mehr her als die breite Masse an Sharewarespielen, die das gleiche Thema behandeln.



Es gibt einige Spiele, die wohl niemals an Reiz verlieren werden. Stellar Defense II ist eigentlich „nur" ein Asteroidsklone, macht aber trotzdem immer wieder unglaublichen Spaß.

Decimation

Galagatisch

Ein Ballerspiel der Galago-Klasse. Hier spielt man mit 256 Farben, einem Raumjäger und vielen, sehr vielen Gegnern. Als Neuerung hat man die Wahl zwischen den unintelligenten Lasergeschützen und den zielortenden, aber raren Raketen. Nachschub gibt es in Form von Care-Paketen, die gelegentlich umherschweben. Nur der echte Könner kommt auf Anhieb weiter als bis zum zweiten Level. Auch dieses Produkt zeichnet sich durch schnelles und ansprechendes Design aus. Wer sich bei Grafik und Spielbarkeit solche Mühe gibt, der vergißt die Kleinigkeiten wie Joystickanbindung oder Soundkontrolle selbstverständlich auch nicht. Alles in allem nach dem All-Time-Hit Space Bats die beste Umsetzung. Leider ist die Vollversion in Deutschland noch nicht zu beziehen, und so bleibt nur die Bestellung in den USA für ca. 25 Dollar.





Trotz der guten Spielbarkeit und der tollen Grafik ist Mutant Space Bats of Doom eine Ecke besser.



Die Menüführung dieses gewöhnlichen Actionspiels sollten sich die Hersteller professioneller Spiele ruhig einmal zu Gemüte führen.

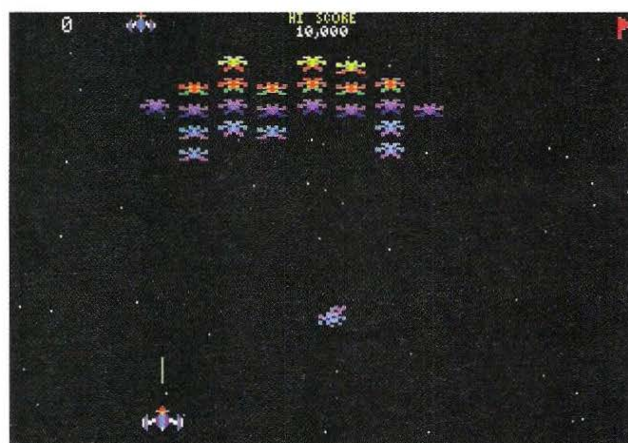




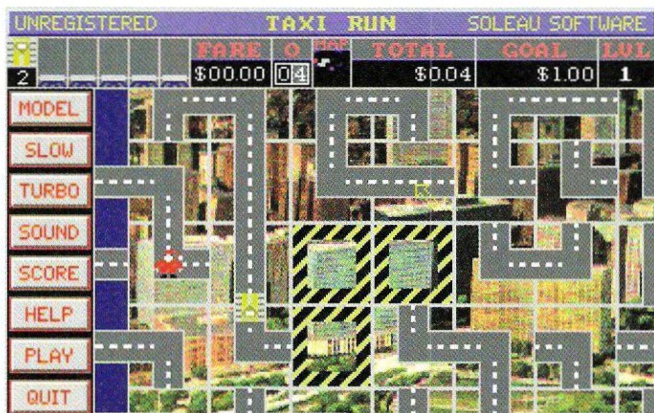
Galaxians

Klassiker

Und noch ein Weltraum-Ballerspiel. Diesmal grafisch ganz einfach gehalten, aber dennoch schwer zu meistern. Galaxians verkörpert eine Mischung aus Space Invaders und Galaga. Ihr Lasergeschütz läßt sich in Uraltmanier nur rechts/links bewegen und hat als einziges Extra eine Feuerfunktion, mit der es sich gegen herabstürzende Angreifer erwehren kann. Als Shareware-Version vielleicht noch sehenswert, ist eine Registrierung für umgerechnet DM 30,- in Anbetracht des Qualitätsstandards heutiger Spiele wohl etwas übertrieben. Daher unser Urteil: ungenügend!



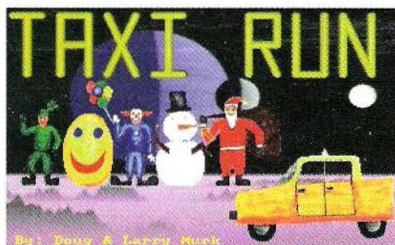
Als Nostalgiker wird Ihnen die Grafik von Galaxians Tränen in die Augen treiben. Pixelig und farbarm, kann sie wohl nur Veteranen begeistern.


Das Zusammenführen von einzelnen Straßenteilen spricht eher Kinder als Erwachsene an - es ist zu einfach!

Taxi Run

Yellow Cab

Wie im echten Leben. Fahrgäste abholen und ans Ziel bringen. Wäre das Straßennetz nicht ganz so chaotisch, könnte man daraus wohl kein Spiel machen! Dummerweise ist die Innenstadt in lauter Quadrate unterteilt, die man mitsamt der darauf befindlichen Straße drehen kann. So ist es oberstes Ziel, eine befahrbare und durchgängige Straße zu kreieren. Leider kann man pro Fuhre jeden Quadranten nur einmal befahren, und so ist sowohl Tempo als auch Mitdenken gefragt. Für den Profi bestimmt keine Herausforderung, aber für alle jüngeren Spieler ein gelungener Zeitvertreib. Fazit: Kidgame!



Schon an der Titelgrafik läßt sich erkennen, daß dieses Programm aus dem Sharewarebereich kommt.

Oilcap/Wallpipe

Kleines Dallas

Eine alte Spielidee in zwei fast gleichen Varianten. Der Ökofreak kann kilometerweise Wasserleitungen legen, während der Yuppie sein Öl von A nach B transportiert. Alles beginnt am Anschlußhahn. Von dort aus gilt es, mit den zur Verfügung stehenden Leitungssegmenten eine funktionierende Pipeline zusammenzusetzen. Nicht eingesetzte Teile, die ungenützt herumliegen, werden später bei der Score-Ermittlung abgezogen. Um das Ganze etwas aufregender zu gestalten, hat man nur 30 Sekunden Zeit, bis die Quelle zu sprudeln beginnt. Eine echte Knobelei unter Zeitdruck, die volle Konzentration erfordert.



Der Klassiker Pipe Mania in einer neuen Auflage. Oilcap/Wallpipe greift das alte Thema auf, ohne es sonderlich weiterzuentwickeln oder zu verbessern. Wer es noch nicht hat, sollte zugreifen.



Das Öl muß von der Quelle zur Verladestation gebracht werden. Dabei müssen Sie die nötige Leitung legen, die dazu verwendbaren Einzelteile finden Sie am unteren Bildschirmrand.

Das DOS-Zeitalter nähert sich seinem Ende. Microsoft preist bereits als neues Betriebssystem Windows 95 an, das allerdings erst Ende des Jahres auf den Markt kommen wird. Derweil verbucht IBM mit OS/2 massive Erfolge. Doch was taugt OS/2 als Spieleplattform?

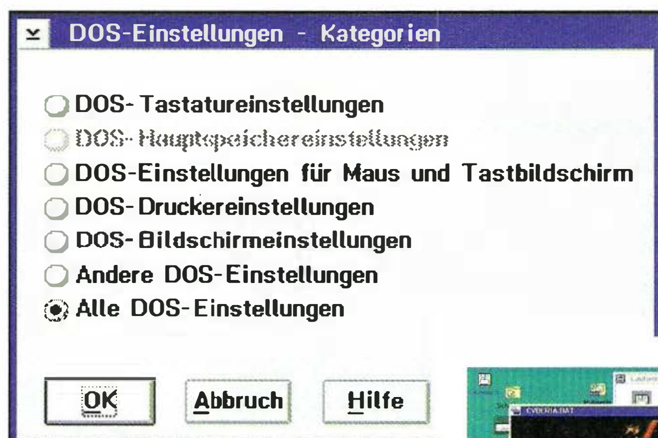
Betriebssysteme: OS/2

OS/2 - das bess

Die wichtigsten Fragen zu OS/2 • Die wichtigsten Fragen zu

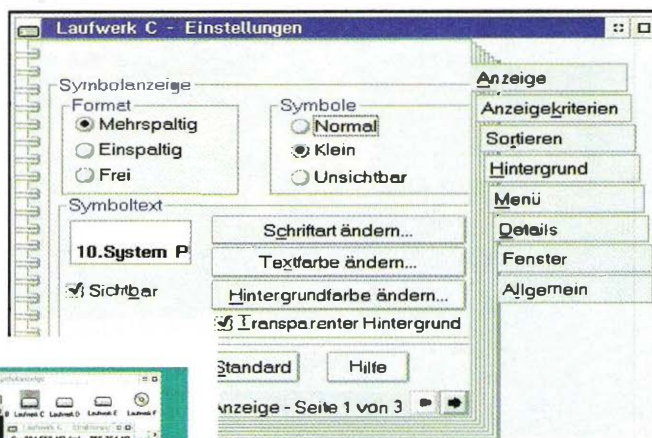
Welche Voraussetzungen muß mein PC erfüllen, wenn ich OS/2 benutzen will?
OS/2 ist von Haus aus nicht viel speicherhungriger als Windows, so daß 4 MByte theoretisch ausreichen würden. Aber: Wenn Sie Windows-Software unter OS/2 benutzen wollen, muß OS/2 eine Windows-Variante starten, die zusätzlichen Speicher braucht. Um dann noch mit akzeptabler Geschwindigkeit arbeiten zu können, sind 8 MByte Speicher das Minimum und 16 MByte zu empfehlen. Die Installation verlangt 35 bis 50 MByte freien Platz auf der Platte, für Multimedia-Anwendungen werden nochmals 10 MByte fällig. Außerdem lagert OS/2 gerne Teile des Speichers in eine Swap-Datei aus. Da OS/2 zudem gerade bei knappem Hauptspeicher sehr intensiv auf die Festplatte zugreift, sollte diese entsprechend flott arbeiten. Als Mindestkonfiguration sieht IBM einen 386SX mit 4 MByte RAM sowie 30 MByte freier Festplattenkapazität vor.

Wie bekomme ich OS/2 wieder von der Platte?
Wenn Sie OS/2 auf einer eigenen Partition installiert haben, können Sie diese sowie die Bootmanager-Partition einfach löschen und mit Hilfe von FDISK wieder von DOS aus zugänglich machen. Bei einem Dual-Boot-System schalten Sie mit BOOT /DOS einfach auf DOS um und löschen dann alle OS/2-Daten von der Platte. In jedem Fall sollten Sie sich zuvor eine Bootdisk für DOS anlegen und dort alle wichtigen Utilities wie FDISK, FORMAT und SYS draufkopieren.



DOS-Anwendungen wie Spiele müssen teilweise mit einer Reihe von Parametern mühsam konfiguriert werden, damit sie problemlos unter OS/2 arbeiten. Anfänger verzweifeln schnell an dieser ersten Hürde!





Flexibel gestalten läßt sich unter OS/2 die Darstellung von Informationen in Fenstern (oben).
Die Oberfläche von OS/2 nennt sich Workplace-Shell und arbeitet wie Windows auch mit Fenstern und Icons (links).

Um mit einem Computer überhaupt arbeiten zu können, ist eine spezielle Software nötig, die nach dem Einschalten die wichtigsten Verwaltungsarbeiten vornimmt und zum Beispiel das Starten von Programmen erlaubt - eben das Betriebssystem. Zu Zeiten der 8 Bit-Rechner war dies noch verflochten mit der Programmiersprache BASIC, über die Programme geladen und gestartet wurden. Personal Computer brachten dann ein „richtiges" Betriebssystem mit, das in einer Befehlszeile die Eingabe von Kommandos erlaubt. Seit nunmehr zehn Jahren bildet eben diese Kommandozeile von DOS den (heute sicher nicht mehr zeitgemäßen) Standard: Es gibt keine grafische Oberfläche, der Anwender muß alle zur Steuerung des PCs nötigen Befehle auswendig kennen und umständlich über die Tastatur eingeben, die Länge der Dateinamen ist auf acht Zeichen plus Erweiterung beschränkt, und schließlich wird der Speicher nur sehr ineffizient verwaltet (Stichwort 640 KByte-Limit).

Land in Sicht

Mit Windows kam dann eine etwas mehr Komfort versprechende Lösung auf den Markt, die als eine grafische Benutzeroberfläche den Einsatz der Maus unterstützt und Elemente wie Fenster und Icons beinhaltet. Ein eigenständiges Betriebssystem ist Windows aber nicht, denn es setzt immer noch ein installiertes DOS mit all seinen Beschränkungen voraus. Schließlich bietet Windows zwar Multitasking, also das Bearbeiten mehrerer Programme zur gleichen Zeit, allerdings handelt es sich dabei um ein kooperatives Multitasking, so daß die unter Windows laufenden Programme darauf angewiesen sind, daß sich jede Anwendung kooperativ verhält, also freiwillig ab und an die Kontrolle an andere Programme abgibt. Stürzt eine Anwendung ab, ist außerdem meist gleich das gesamte System lahmgelegt, da amoklaufende Software auch die Speicherbereiche anderer Programme beschädigen kann.

...sere DOS?

...u OS/2 • Die wichtigsten Fragen zu OS/2 • Die wichtigsten Fr...

Läuft meine vorhandene Windows-Software unter OS/2?
Mit Hilfe von Win-OS/2 ist es möglich, Windows-Applikationen in einem eigenen Fenster unter OS/2 laufen zu lassen. Entweder greift OS/2 dazu auf eine vorhandene Version von Windows 3.1 zurück oder Sie installieren Windows innerhalb von OS/2 komplett neu. Symbole für Windows-Applikationen können wie gewohnt auf der OS/2-Oberfläche abgelegt und durch Doppelklick gestartet werden. Windows-Software, die unter Win-OS/2 läuft, arbeitet jedoch mit kooperativem Multitasking. Verfügt Ihr PC über ausreichend freien Speicher und genug Rechenleistung, können Sie auch zwei unabhängige Windows-Systeme starten, die dann mit echtem Multitasking unter OS/2 laufen. Stürzt eine unter Win-OS/2 geladene Windows-Applikation ab, wird übrigens lediglich Win-OS/2 beendet, nicht jedoch das gesamte OS/2.

Was kann ich tun, damit OS/2 schneller läuft?
Mit einer Reihe von kleinen Kniffen kann die Gesamtperformance von OS/2 erhöht werden. Den größten Zuwachs an Geschwindigkeit werden Sie jedoch insbesondere bei 4 MByte-Maschinen erst bemerken, wenn der Rechner mit zusätzlichem Speicher versorgt wird.
HPFS belegt Speicher: Zur Verwaltung des High Performance File Systems wird je nach Konfiguration rund 300 KByte Hauptspeicher belegt. Wenn Sie auf lange Dateinamen verzichten können und ohnehin nur kleine Partitionen benut-



Das Sharewarespiel Heretic läuft beispielsweise tadellos unter OS/2. Geschwindigkeitsnachteile oder -vorteile lassen sich nicht ausmachen. Auch die grafische Darstellung bleibt in Bezug auf die DOS-Version unverändert.



Zur Auflockerung der Arbeit eine Runde Action gefällig? Unter OS/2 scheint das nicht unmöglich (oben). Vor allem Adventures wie Simon the Sorcerer empfehlen sich als Nebenbeschäftigung (links).

Alles wird gut

Mit OS/2 soll alles besser werden: Da ist zunächst die volle 32 Bit-Unterstützung, durch die die speziellen Fähigkeiten im Bereich der Speicherverwaltung von Prozessoren ab dem 386er aufwärts unterstützt werden. Ein Adreßraum von bis zu 4 GByte kann direkt an einem Stück adressiert werden, wobei jede Anwendung einen eigenen (virtuellen) Speicherbereich erhält. Stürzt ein Programm ab, wird auch nur dieser Speicherbereich zerstört, alle anderen Anwendungen oder OS/2 selbst werden davon - zumindest theoretisch - nicht berührt.

Weiterhin bietet OS/2 ein „echtes", sogenanntes präemptives Multitasking: Hierbei teilt das Betriebssystem die Rechenzeit für jede Anwendung ein, so daß mehrere Programme aus Anwendersicht auch tatsächlich gleichzeitig laufen. Hängende oder abgestürzte Applikationen werden einfach terminiert und aus dem Speicher entfernt, ein Neustart von OS/2 ist dabei nicht nötig. OS/2 kann sich außerdem als ein echtes Betriebssystem bezeichnen, da es nicht auf ein längst überholtes DOS aufsetzt, sondern alle zum Betrieb nötigen Funktionen bereits mitbringt. Dazu gehört auch ein neues Dateisystem mit der Bezeichnung HPFS (High Performance File System), das Dateinamen bis zu einer Länge von 254 Zeichen erlaubt und zumindest bei größeren Partitionen Geschwindigkeitsvorteile gegenüber DOS bringt. Der Anwender kann allerdings auf Wunsch auch mit dem DOS-kompatiblen FAT-Dateisystem weiterarbeiten, wenn er seine Platte nicht neu formatieren möchte.

Integration

Die Abkehr von allem, was mit DOS zu tun hat, bringt jedoch einige Probleme mit sich: Vorhandene Treiber für CD-ROM-Laufwerke, Sound- oder Grafikkarten können nicht weiterverwendet werden. Vielmehr sind Sie darauf angewiesen, daß der Hardware-Hersteller spezielle OS/2-Treiber anbietet. Beim Kauf von OS/2 erhalten Sie glücklicherweise bereits eine ganze Reihe von Treibern für gängige CD-ROM-Laufwerke sowie Grafik- und Soundkarten.
Auf Ihre bereits vorhandene Software für Windows oder DOS brauchen Sie nicht zu verzichten: Mit Hilfe von Win-OS/2 können Windows-Applikationen in einem eigenen Fenster unter OS/2 laufen, und auch DOS-Programme werden von OS/2 aus direkt aufgerufen. Eine in OS/2 integrierte Datenbank enthält für Hunderte von DOS-Program-

gen zu OS/2 • Die wichtigsten Fragen zu OS/2 • Die wichtig

zen, sollten Sie sich bei der Installation für das FAT-Dateisystem entscheiden.
Platten-Cache limitieren: Bei weniger als 8 MByte Speicher sollte der Cache für die Festplatte auf 128 KByte gesetzt werden, bei mehr als 8 MByte auf 512 KByte oder mehr. In der Datei CONFIG.SYS ändern Sie hierzu den Eintrag DISKCACHE=xxx entsprechend Ihren Vorstellungen.
CD-ROM-Cache erhöhen: OS/2 verwaltet den CD-ROM-Cache in jeweils 64 KByte großen Blöcken, von denen standardmäßig zwei installiert sind. Über den Eintrag IFS=LW:\OS2\CDFS.IFS definieren Sie mit der Option /C:x die Anzahl der Speicherblöcke.
Prioritäten setzen: Damit die im Vordergrund laufende Anwendung durch andere Applikationen nicht übermäßig ausgebremst wird, kann die Zugriffspriorität auf die Festplatte geregelt werden. Für mehr Rechenzeit des Vordergrundprozesses sorgt der Eintrag PRIORITY_DISK_IO=YES in der CONFIG.SYS.

Was kann ich tun, wenn ein Spiel unter OS/2 nicht läuft?
Probleme kann es mit älteren Spielen geben, die noch mit einer früheren Version des Speichertreibers DOS4GW geliefert werden. Aktuelle Titel, die bereits mit der Version 1.97 von DOS4GW kommen, arbeiten problemlos, wie zum Beispiel Rise of the Triad, Descent, Heretic oder auch Simon the Sorcerer und Cyberia. Leider gibt es keine Hotline, die über Spiele informiert, die unter OS/2 laufen. Besitzer von Modems sind dagegen

men die zum Starten nötigen Parameter wie beispielsweise die Speicherzuteilung oder den Videomodus. Bei neuen Programmen können Sie - mit etwas technischem Know-how - entsprechende eigene Eintragungen vornehmen.
Die Oberfläche von OS/2 schließlich macht Schluß mit der von Windows bekannten, unsinnigen Trennung zwischen Datei- und Programm-Manager: In der Workplace Shell von OS/2 sind alle Funktionen zum Starten von Programmen und zum Verwalten von Dateien bereits integriert, die Bedienung geschieht wie gewohnt mit Hilfe der Maus.

Installation

Trotz der hohen Kompatibilität und der umfangreichen Unterstützung von Windows- und DOS-Applikationen wird nicht jedes Programm unter OS/2 problemlos und in der gleichen Geschwindigkeit wie unter DOS ablaufen. Um derartige Probleme zu umgehen, können Sie OS/2 und DOS jedoch gemeinsam auf einer Platte installieren, wobei sich zwei Möglichkeiten ergeben: Entscheiden Sie sich für ein Dual-Boot-System, bleiben bei der Installation die bestehenden Daten auf der Festplatte erhalten, da diese nicht neu partitioniert werden muß. Der Nachteil hierbei ist, daß Sie nicht bereits beim Booten angeben können, welches System geladen wird. Es wird immer das zuletzt genutzte Betriebssystem gestartet, mit einem Tool wird das jeweils andere System aktiviert. Entscheiden Sie sich für den Boot-Manager, müssen Sie in der Regel vor der Installation alle Daten sichern und Ihre Platte neu partitionieren. Bei dieser Methode legen Sie für DOS und OS/2 jeweils eine eigene Partition an sowie eine zusätzliche für den Boot-Manager. Dieser erlaubt dann schon beim Starten des Rechners die Auswahl des zu ladenden Betriebssystems.

Spiele unter OS/2

Speziell für OS/2 entwickelte Spiele sind derzeit noch Mangelware, auch wenn id Software bereits eine OS/2-Version des bekannten 3D-Massakers vorgestellt hat und Maxis die Kultsimulation SimCity umsetzen will. Auf absehbare Zeit werden die meisten Anwender daher DOS-Spiele unter OS/2 benutzen - und

Die Entwicklung von OS/2

Dezember 1987
Version 1.0 für 286er, Multitasking, DOS-kompatibel
November 1988
Version 1.1 mit grafischer Benutzeroberfläche
Dezember 1989
Version 1.2 mit HPFS-Dateisystem
Oktober 1990
Version 1.3, intern überarbeitet und optimiert
April 1992
Version 2.0 für 386er, 32 Bit-Verarbeitung, kompatibel mit Windows 3.0, Workplace Shell
Dezember 1992
Version 2.1, kompatibel mit Windows 3.1, Multimedia-fähig
November 1994
Version 3.0 Warp mit überarbeiteter Oberfläche und zahlreichen Optimierungen, schneller, weniger Speicherbedarf



Nichts ist unmöglich - mit Multitasking: Unter OS/2 kann man Simon the Sorcerer, Heretic, Schach und ein Kartenspiel gleichzeitig spielen. Nur das menschliche Koordinationsvermögen steckt dem ganzen Grenzen.



In DOS-Fenstern, die sich in der Größe stufenlos variieren lassen, laufen einige wenige Spiele, wie hier Cyberia und Simon the Sorcerer, ohne Probleme und absturzsicher.

dafür braucht es einige Tricks. Zum Starten eines DOS-Spiels richtet OS/2 eine sogenannte virtuelle Maschine (VM) ein, die sich wie ein PC mit geladenem DOS verhält, CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT abarbeitet und von der aus Sie sogar Windows aufrufen können. Jede VM erhält dabei einen eigenen virtuellen Speicherbereich. Abstürze ruinieren nur die virtuelle Maschine, OS/2 arbeitet dageben problemlos weiter. Im Kontext-Menü des Programm-Icons (erscheint beim Drücken der rechten Maustaste) können Sie eine Reihe von Einstellungen für jedes DOS-Programm vornehmen, um die Arbeitsbedingungen festzulegen. Für rund 250 Spiele sind bereits Voreinstellungen enthalten, diese können also direkt von OS/2 aus gestartet werden. Daß Spiele jedoch sauber in einem Fenster laufen, ist eher die Ausnahme. Da auch die Performance nicht unerheblich darunter leidet, werden Spiele in der Regel im Vollbildschirm-Modus gestartet. SVGA-Spiele, die einen speziellen VESA-Treiber erfordern, können selbst in der Vollbilddarstellung noch Probleme bereiten.

Anwendungssoftware speziell für OS/2 ist zwar vorhanden und teilweise im Lieferumfang oder in dem BonusPak für OS/2 enthalten, kann aber nicht immer mit der Leistungsfähigkeit der bekannten Windows-Produkte mithalten. Großen Wert legt man bei IBM übrigens auf die Datenübertragung, denn integriert sind ein Terminalprogramm, eine vollständige Internet-Anbindung, eine OS/2-Version des CompuServe Information Managers, ein BTX-Programm sowie eine Fax-Software.

Fazit

Warum sich mit einem neuen Betriebssystem herumplagen, wenn das alte doch mehr oder minder gut funktioniert? Zugegeben, die Oberfläche bietet durch den objektorientierten Ansatz Vorteile in der Bedienung, ein Umlernen ist für Windows-Anwender jedoch nicht zu vermeiden. Das präemptive Multitasking gehört auch zu den Vorteilen, macht jedoch erst dann Spaß, wenn ausreichend Speicher im Rechner sitzt - das heißt 8 MByte oder mehr.

Für Spielefreaks sind all diese Dinge jedoch nicht so wichtig. Hier spielt eher die DOS-Kompatibilität eine Rolle - und die ist zwar nicht schlecht, aber eben auch nicht 100%ig. Sinn macht das Spielen unter OS/2 eigentlich nur bei Adventure- oder Strategiespielen, denn hier können Sie im Hintergrund in einer Textdatei mit Tips blättern oder eigene Notizen machen.

OS/2 ist insgesamt mehr ein System für ernsthafte Anwendungen, das einen gut ausgerüsteten PC verlangt. Just for fun, zum Starten von Spielen oder als Allheilmittel gegen Windows-Frust taugt OS/2 nicht.

Christian Späthe ■

sten Fragen zu OS/2 • Die wichtigsten Fragen zu OS/2 •

fein heraus: In Mailboxen oder auch in CompuServe finden sich regelmäßig aktualisierte Listen mit Tips und Angaben zur Konfiguration der DOS-Einstellungen.

Die wichtigsten Parameter, damit ein DOS-Spiel auch unter OS/2 läuft, werden in der Dialogbox DOS-Einstellungen vorgenommen. Diese sind dort in Kategorien für Tastatur, Maus, Speicher oder Bildschirmdarstellung eingeteilt. Hier einige Tips, um einem widerspenstigen Spiel doch noch auf die Sprünge zu helfen:

EMS_MEMORY_LIMIT, XMS_MEMORY_LIMIT: Wählerisch sind Spiele, wenn es um den zur Verfügung stehenden Speicher geht. Die Größe des EMS- und XMS-Speichers in KByte wird hier eingestellt, im Zweifelsfall lieber etwas mehr Speicher einstellen.

DOS_HIGH, DOS_UMB: Wie unter DOS gewohnt, können hohe Speicherbereiche genutzt werden, um mehr konventionellen Speicher unterhalb der 640 KByte bereitzustellen.

DOS_BACKGROUND_EXECUTION: Wird eine DOS-Applikation in den Hintergrund geklickt, arbeitet sie dank Multitasking dennoch weiter, was je nach Spiel vielleicht gar nicht erwünscht ist. Mit der Einstellung OFF erhält eine deaktivierte Applikation auch keine Rechenzeit mehr.

HW_TIMER: Häufig benötigen Spiele direkten Zugriff auf den Hardware-Timer, was von OS/2 standardmäßig verhindert wird. Mit der Einstellung ON wird es einer DOS-Anwendung ermöglicht, direkt auf die Hardware zuzugreifen.

CeBIT '95

Platznot

Der Besucherandrang auf der weltgrößten Computermesse nahm auch dieses Jahr wieder dramatische Formen an: Alleine am zweiten Messetag tummelten sich über 100.000 Besucher auf dem Ausstellungsgelände in Hannover.

Daß die schiere Masse der Besucher auf Dauer zum Problem wird, hat jetzt auch die Messeleitung erkannt: Im Gespräch ist für die Zukunft eine Aufteilung der Messe in eine reinrassige Fachmesse und eine zweite, consumer-orientierte Messe im Herbst. Diesmal noch mußten sich Besucher wie Journalisten durch den High-Tech-Dschungel kämpfen, um die neuesten Errungenschaften der PC-Technik aufzuspüren.

Christian Späthe ■





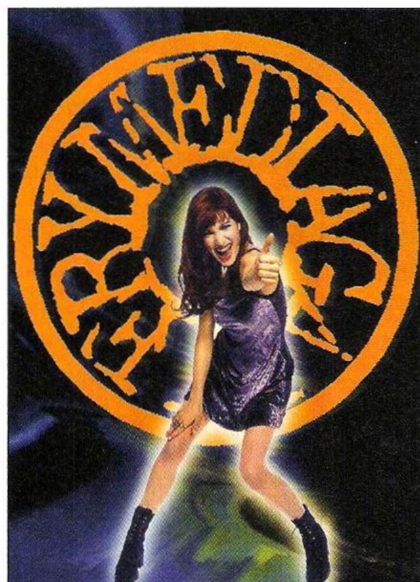
Mit dem SideCar bietet Vobis eine nützliche Erweiterungsbox an, die direkt unter dem Monitor Platz findet und CD-ROM-, Diskettenlaufwerk oder eine Festplatte aufnimmt. Da außerdem Netzschalter, Reset-Knopf, Anschlüsse für Kopfhörer, Mikro und serielle Schnittstelle am SideCar vorhanden sind, kann der PC komplett unter dem Schreibtisch verschwinden. Die Verbindung zum PC geschieht über eine 8 Bit-Steckkarte, der Preis soll bei etwa DM 250,- liegen. Ebenfalls eine praktische Sache ist das SkyKeyboard für etwa DM 130,-, das an der Tastatur einen Anschluß für eine serielle Maus bietet und über einen kleinen Lautsprecher verfügt.



Video Conferencing war einer der Schwerpunkte bei Creative Labs. Mit dem Paket Share Vision PC 3000 kann eine Videokonferenz über eine gewöhnliche Telefonleitung laufen. Das kleinere System PC 300 bietet unter dem Stichwort Data Conferencing die Möglichkeit, während eines Gesprächs im Hintergrund Daten zu übertragen.

Grafik mit 3D

Als wichtigste Innovation für die nächste Grafikkarten-Generation gilt die Beschleunigung von 3D-Funktionen: Über speziell zur Berechnung von Polygongrafiken und Texture-Mapping optimierte Prozessoren, wie sie beispielsweise von 3D Lobs angeboten werden, könnten Spiele in Zukunft unabhängig von der CPU auch komplexe 3D-Objekte darstellen. Konkrete Entwicklungen in diesem Bereich stellten ATI, Spea, Diamond, STB und Miro in Aussicht.



Unter dem Label Media-Gallery steigt Spea nun in das Software-Geschäft ein. Neue Treiber, Informationen über Spea-Produkte, Spiele-Demos und eine Software-Top-Ten werden in flippiger Form vom Covergirl Jacky Jones präsentiert.

CD-ROM noch schneller

Nahezu jeder Hersteller bietet heute Vierfach-Laufwerke mit IDE- oder SCSI-Schnittstelle für deutlich unter DM 500,- an. Den letzten Stand der Entwicklung markieren NEC und Plextor mit einem Laufwerk mit sechsfacher Umdrehungsgeschwindigkeit für etwa DM 1.000,-, die auf eine Übertragungsrate von 900 KByte/sec kommen.

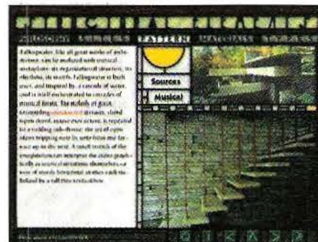


Mit vierfacher Übertragungsgeschwindigkeit und der Möglichkeit, das Laufwerk auch hochkant ohne Caddy zu betreiben, erweitert Sony mit dem CDU-76E das Angebot an CD-ROM-Laufwerken.

Frank Lloyd Wright - America´s Architect

Von der Sandburg zum Wolkenkratzer

Er hat zwar Amerika nicht im Alleingang gebaut, zählt aber dennoch zu den bedeutendsten Architekten in den Staaten. Entworfen hat Frank Lloyd Wright neben Kirchen, Universitäten, Wohnhäusern, Theatern und Brücken auch zahlreiche Möbelstücke. Seinen Werdegang und seine Werke beschreibt die neueste Multimedia-Produktion von Microsoft in außergewohnlich detaillierter Form. Dazu ist ein Rundgang mit Hilfe von vorberechneten 3D-Animationen durch drei der bekanntesten Wright-Gebäude möglich. Wahrscheinlich ist diese CD-ROM trotz der aufwendigen Gestaltung für den Otto-Normal-Anwender wohl eher weniger interessant, Architektur-Freaks bekommen jedoch für rund DM 100,- eine nette Multimedia-Produktion.

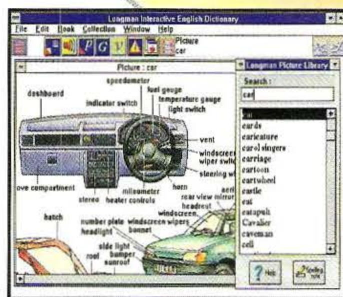


Info: Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. (0 89) 3 17 60

Longman Interactive English Dictionary

Gegen die Longeweile beim Lernen

In gedruckter Form gelten Nachschlagewerke als die Langeweiler schlechthin, durch die multimediale CD-ROM-Umsetzung soll das Longman-Dictionary zum interaktiven Wörterbuch mutieren. Kleine Videoclips schildern sodann in nachgestellten Szenen typische Alltagssituationen, Bilder und Zeichnungen vermitteln zu bestimmten Themen wie Verkehr oder Technik das nötige Vokabular, die meisten Einträge können zudem via Sprachausgabe verlesen werden. Soweit ist das auch durchaus gelungen, doch mit DM 398,- ist diese CD-ROM trotz allem entschieden zu teuer.





Info: Langenscheidt KG, Neusser Straße 3, 80807 München, Tel. (0 89) 36 09 60





Cyberspace

Andere Welten

Cyberspace und Virtual Reality, ohne Zweifel der Mega-Hype der letzten Jahre, lassen selbst Schlagworte wie Multimedia und Information Highway verblassen. Für etwas mehr Licht in den dunklen Ecken des Cyberspace soll diese CD-ROM sorgen, die sich in optisch halbwegs passabler Aufmachung präsentiert. Wie durch eine Zeitschrift können Sie hier Seite für Seite weiterblättern oder einen Themenkomplex auch direkt anspringen. Cybersex, Datenhandschuhe, 3D-Brillen und eine Übersicht der verfügbaren Hard- und Software sind nur einige der Themen, die auf dieser umfangreichen Scheibe zum Preis von DM 49,- geboten werden.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (0 30) 7 23 93 10

Football Encyclopedia

Der Ball ist rund

Das aus deutscher Sicht herausragende Ereignis der letztjährigen WM in den USA war sicherlich die peinliche Viertelfinalniederlage der deutschen Nationalmannschaft gegen Bulgarien. Daß die WM auch durchaus Positives zu bieten hatte, beweist Football Encyclopedia von Matra Hattchet Multimedia. Neben einer Unmenge Videoclips von der WM 94 bietet dieses Windows-Multimediaprodukt eine detaillierte Übersicht aller vorherigen Weltmeisterschaften sowie eine reichhaltige Auswahl an Bildern, die sich darüber hinaus sehr gut als Windows-Tapeten eignen. Hoch anzurechnen ist den Herstellern, daß man sogar Videos der frühen Weltmeisterschaften auftreiben konnte, und zwar von der Art, die simple Gemüter wegen der übertriebenen Geschwindigkeit immer wieder zu Lachstürmen hinreißt. Das übersichtlich angeordnete Interface bietet verschiedene Suchfunktionen, wobei die einzelnen Wettbewerbe durch das jeweilige Originalplakat dargestellt werden. Eine nette Zugabe ist das Fußballquiz, bei dem Sie Ihr Fußballwissen unter Beweis stellen. Obwohl die Fragen in schlechtem Deutsch formuliert sind und die graphische Präsentation etwas dürftig ausfällt, ist Football Encyclopedia ein informatives Nachschlagewerk, an dem Fans ihre Freude haben werden.

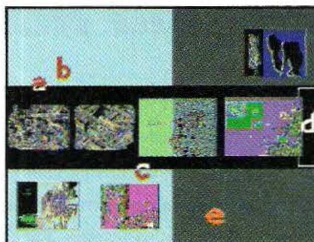


Info: Bomico, Tel. (0 61 07) 93 01 00

Die Veteranen

Vorsicht, freilaufende Künstler!

Unter dem Namen „Die Veteranen" startet eine Gruppe von Künstlern aus Leipzig den Versuch, das Medium CD-ROM zur Darstellung ihrer Ideen zu nutzen. Ergebnis ist eine ungewöhnliche Multimedia-Produktion, die auf den ersten Blick aus einer Reihe unzusammenhängender Videoclips, wirren Animationen und sonderbaren Klängen besteht. Künstlerisch veranlagte Zeitgenossen werden vielleicht einen tieferen Sinn in diesem Werk entdecken, dem normalsterblichen Fachjournalisten bleibt dies





leider versagt. Wenn Sie sich letztlich selbst vom künstlerischen Nährwert dieses Titels überzeugen möchten, kostet Sie das DM 98,-.

Info: Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, Tel. (0 89) 3 23 90 30

Snowboarder Digital

Achtung, schneeblinde Programmierer

Snowboard-Fahren ist zur Zeit absolut „hip" - da wundert es kaum, daß jetzt schon die zweite CD-ROM zum Thema erscheint. Im Vergleich zu der gelungenen Produktion „The Spirit of Snowboarding" aus dem Delius Klasing Verlag läuft dieser Titel allerdings eher unter der Rubrik „Totalausfall": Tips und Informationen rund ums Snowboarden sowie zu einigen wenigen Skigebieten der Alpenländer gehen kaum in die Tiefe. Die gezeigten Videoclips können nicht abgebrochen werden und zeigen nur einige verkrampfte Sprünge über winzige Hügel. Die Texte sind meist zu klein geraten und heben sich oftmals farblich kaum vom Hintergrund ab. Für DM 29,95 ist diese Scheibe nicht preiswert, sondern bestenfalls billig.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (0 30) 7 23 93 10





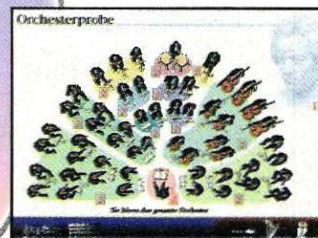
Lexikon der Musik

Mit Pauken und Trompeten



Eine schicke Multimedia-Produktion rund um die klassische Musik präsentiert Ullstein mit dem Lexikon der Musik. Das universelle Nachschlagewerk zu Komponisten, Dirigenten, Sängern, Instrumentenbauern und Instrumenten ist gespickt mit 1.500 Bildern und enthält etwa drei Stunden Musikbeispiele, die sich zu einem eigenen „Wunschkonzert" zusammenstellen lassen. Geduld ist bisweilen bei der Bedienung erforderlich, denn das Suchen und das Laden von CD-ROM dauert überproportional lange. Die Menge der Informationen ist jedoch absolut überzeugend, die Bedienung angenehm einfach, kurzum: für DM 99,- eine rundum empfehlenswerte Scheibe.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (0 30) 7 23 93 10



A Brief History of Time

Einsteins Erben



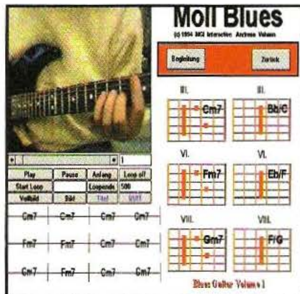
„A Brief History of Time" ist eine exzellente Multimedia-Produktion, basierend auf dem gleichnamigen Buch des Physikers Stephen W. Hawking. Dieser wird von Fachleuten als der genialste Denker nach Einstein gesehen, seine Theorien zur Entstehung des Universums sind jedoch nicht unumstritten. Hawking, der unter einer Nervenkrankheit leidet, kann sich nur mit Hilfe eines Sprachcomputers artikulieren, was die Sprachausgabe bei dieser CD-ROM etwas gewöhnungsbedürftig macht.
Die unter Windows lauffähige CD-ROM ist angelegt als interaktiver Kurs, der mit vielen Animationen und Videoclips die zum Verständnis des Universums nötigen Theorien vermittelt. Dazu gehören auch Diskussionen über Schwarze Löcher oder die mögliche Zeitverschiebung bei Reisen nahe der Lichtgeschwindigkeit. Für die Qualität dieser Scheibe spricht die Auszeichnung mit dem Digital Hollywood Award für die beste Umsetzung einer Buchvorlage - bei der Fülle und Art der gebotenen Informationen durchaus nachvollziehbar.
Eine deutsche Version sollte bei Erscheinen dieser Zeitschrift bereits verfügbar sein, die englische Version für DM 109,- setzt solide Sprachkenntnisse voraus. Insgesamt eine der beeindruckendsten Multimedia-Produktionen der letzten Monate.



Info: Navigo Multimedia GmbH, Frankfurter Ring 213, 80807 München, Tel. (0 89) 3 24 66 20-0

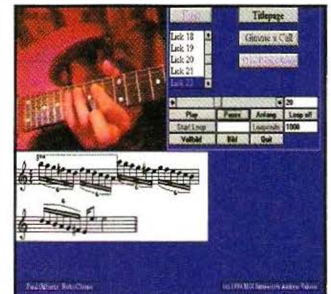
Blues Gitarre und Rockguitar Masterclass

Total vergeigt



Dem ambitionierten Hobby-Gitarristen Stilrichtungen wie Blues, Rock oder Jazz beizubringen, ist Ziel der drei Kurse auf CD-ROM. Videoclips zeigen die nötige Fingerarbeit, gelegentlich sind auch ein paar erklärende Worte zu finden. Die Windows-Oberfläche ist spartanisch, der Umfang der gebotenen Informationen geht eher gegen Null. Bei einem Preis von DM 99,90 pro Scheibe, die mit jeweils knapp 200 MByte nur zu einem Drittel gefüllt sind, dürften die Marktchancen dieser CD-ROMs vernachlässigbar sein.

Info: New Media World, Ingolstädter Straße 12, 80807 München, Tel. (0 89) 35 65 15 40



Baedeker USA Reiseführer

Let's go West

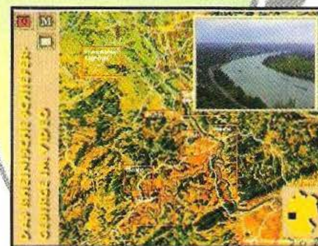




Wie wär's in Anbetracht des günstigen Dollarkurses mit einem USA-Trip in diesem Sommer? Um auf den Geschmack zu kommen und eventuelle Reiseziele auszuloten, bietet Systhema eine multimediale Umsetzung des bekannten Baedeker Reiseführers. Ausführliche Informationen über Land und Leute, Vorstellung der interessantesten Reiseziele und die geschichtliche Entwicklung von Amerika sind die wesentlichen Bestandteile. Das vorhandene und digitalisierte Kartenmaterial, zum Beispiel eine Übersicht des Streckennetzes von Amtrak, ist allerdings zu ungenau und nur in einer Stufe vergrößerbar. Sinnvollerweise hat man deshalb eine Faltkarte beigepackt, die mehr Details erkennen läßt. Dieser Multimedia-Führer ist zwar zur konkreten Reisevorbereitung alleine nicht ausreichend, jedoch zur groben Sichtung möglicher Reiseziele ideal geeignet.

Info: Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, Tel. (0 89) 3 23 90 30



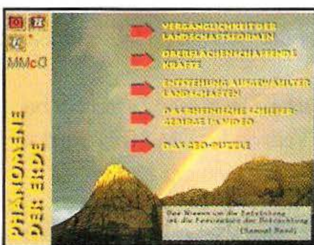


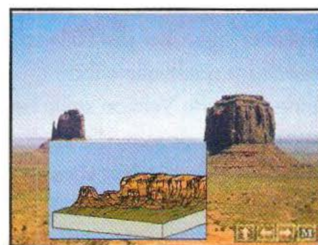
Phänomene der Erde

Bauklötze staunen

Wie entstand der Grand Canyon? Wie ein Wasserfall oder ein Atoll? Auf all diese Fragen weiß der PC eine Antwort, sofern Sie ihn mit der CD „Phänomene der Erde" füttern. Erläutert wird die Entstehung außergewöhnlicher Landschaftsformen aller Art sowie die dafür verantwortlichen Kräfte wie Wind, Wasser, Vulkanismus oder tektonische Verschiebungen. Die optische Gestaltung der Scheibe ist allererste Sahne, und für die Sprachausgabe hat man ganz offensichtlich einen Profi bemüht. DM 49,90 kostet die Scheibe - ein fairer Preis für eine tolle CD.

Info: Erwin Simon Verlag, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel. (07 31) 94 66 60



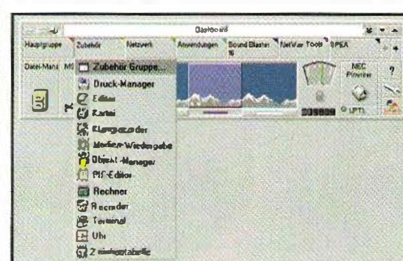




Dashboard für Windows

Letzte Ölung für Windows 3.1

Windows 95 steht - glaubt man Microsoft - vor der Tür. Wer sich bis dahin das Leiden mit Windows 3.1 ein wenig erleichtern will, kann dies mit Dashboard von Borland tun: Dieses Tool bietet eine frei konfigurierbare Schaltfläche, die zum Starten von Programmen oder zum Aufruf von Dokumenten genutzt wird. Ein Kalender mit Weckfunktion oder die ständige Überwachung des noch freien Speichers auf Platte und im RAM sind kleine zusätzliche Gimmicks. Zusammen mit 200 weiteren Shareware-Utilities für Windows kostet das Programm auf CD-ROM erträgliche DM 49,95.



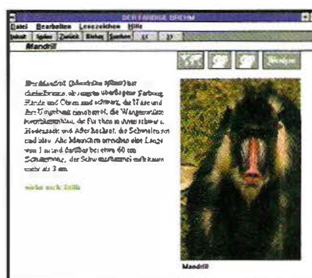
Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (06 21) 1 26 73 30

Der farbige Brehm

Tierlexikon aus dem letzten Jahrhundert

Der Tierforscher Brehm (1829-1884) lebte zwar schon vor einiger Zeit, das Lexikon mit dem Titel „Brehms Tierleben" gehört jedoch selbst heute noch zu den Standardwerken in diesem Bereich. Die Multimedia-Umsetzung ist wenig spektakulär, und selbst das Tiger-Brüllen im Eingangsbild erinnert mehr an eine defekte Toilettenspülung. Dafür sind die enthaltenen Informationen sehr detailliert, einzig an Multimedia-Elementen mongelt es eben. Als Nachschlagewerk durchaus empfehlenswert, zur reinen Unterhaltung jedoch zu unspektakulär, aber mit DM 79,80 noch in einer akzeptablen Preisregion.







Info: Rossipaul Verlag, Menzinger Straße 37, 80638 München, Tel. (0 89) 17 91 06-0, Fax(0 89) 17 91 06-22

Neue Video CDs

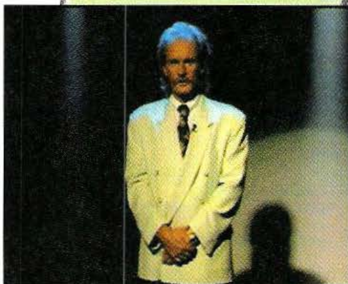
Achtung: Zum Betrachten der folgenden Video CDs und MPEG-Videos benötigen Sie eine entsprechende MPEG-Abspielkarte.

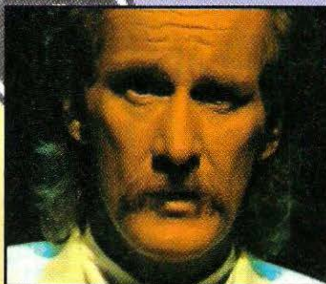
Pharo Hypnosis

Sprechstunde bei Dr. Mabuse

Das war:
Pharo–Hypnosis
Ihr Weg zum Erfolg mit Selbsthypnose

Glaubt man dieser obskuren Video CD, führt der Weg zum persönlichen Erfolg über die Selbsthypnose. Wenn Sie sich also lange genug einreden, Sie könnten über Wasser laufen, klappt das vielleicht am Ende auch. Etwas realistischeren Zielen widmet sich der finster dreinblickende Hypnotiseur bei Pharo Hypnosis, kaut er Ihnen doch knapp 60 lange Minuten das Ohr darüber ab, wie Sie etwas gegen Prüfungsangst oder mangelnde Motivation beim Lernen tun können. Dabei werden neben ungemein nützlichen Tips („Benutzen Sie das Programm nicht während dem Autofahren") auch unmögliche Dinge verlangt („Schließen Sie die Augen und sehen Sie auf den Bildschirm vor Ihnen"). Für den 60-minütigen Monolog - das Wort Sprechstunde gewinnt hier eine ganz neue Bedeutung - dürfen Sie DM 29,95 berappen.



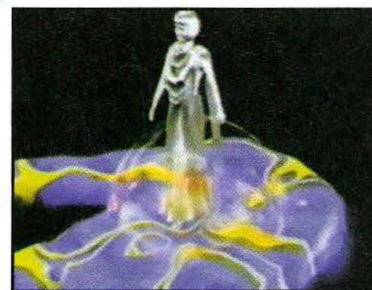


Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (06 21) 1 26 73 30

Techno Vision Vol. 1

Volle Dröhnung

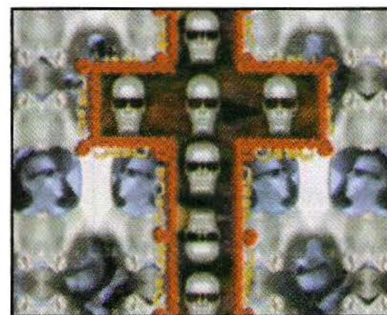
Wie wär's mit einer echten Video-Jukebox für die nächste Technoparty? Auf zwei CDs ist eine Reihe von Videoclips im MPEG-Format gespeichert, die für 80 Minuten Techno-Power sorgen. Es sind zwar keine absoluten Megahits darunter, aber Insider werden die Zusammenstellung der Musikvideos aus den Jahren 1991 bis 1994 zu würdigen wissen: Mega-Lo-Monia, Moby, Zolex, Thunderdome IV oder General Base heizen hier ordentlich ein. Die Qualität der Videos ist ausgesprochen gut, der Preis mit DM 49,95 angemessen. Abschließend noch der Hinweis, daß Ihr Audio-CD-Player mit diesen Scheiben nichts anzufangen weiß.



Info: New Media World, Ingolstädter Straße 12, 80807 München, Tel. (0 89) 35 65 15 40







Neue Shareware

Heretic (CDV, DM 9,95)
Shareware des neuen 3D-Actionspiels von id Software plus zehn weitere Shareware-Spiele.

Bloster III (Topware, DM 9,95)
Dritter Teil der bekannten und ausschließlich mit Actionspielen gespickten Shareware-CD.

Die Monats CD-ROM Februar 1995 (CDV, DM 29,95)
700 Shareware-Programme, dazu eine Demo von WC 3 und die Vollversion von Der Eisplanet.

CD des Monats März 95 (Topware, DM 29,95)
Aktuelle Neuheiten, dazu eine lizenzierte Vollversion des PS Graphics Viewer, dazu Demos.

Hot 100 März '95 (Topware, DM 9,95)
Bunte Zusammenstellung der 100 erfolgreichsten Shareware-Titel in den aktuellsten Versionen.

Deutsche Shareware-Neuheiten März-April '95 (Topware, DM 14,95)
Rund 400 deutsche Shareware-Programme in aktuellen Versionen.

Rise of the Triad (CDV, DM 9,95)
3D-Actionspiel von Apogee in einer Shareware-Version sowie zehn weitere Spiele.

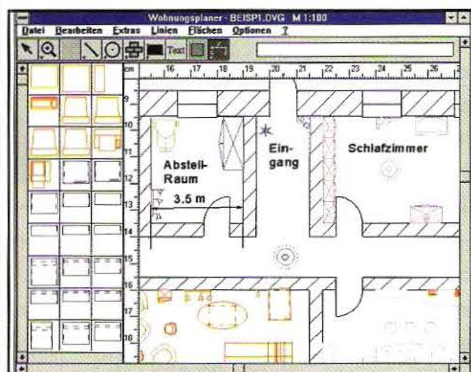
Descent (CDV, DM 9,95)
Shareware-Version des bekannten 3D-Actionspiels mit einem Mini-Raumschiff, plus zehn weitere Spiele.

Jux und Schabernack (CDV, DM 19,95)
Eine Sammlung digitaler Gags, darunter lustige Icons, Bildschirmschoner und ausgefallene Titel.

CDV Win Spektakel Vol. 1 (CDV, DM 19,95)
250 Shareware-Programme für Windows. Eine Oberfläche bietet zu jedem Programm eine Beschreibung.

Promotion Mania (CDV, DM 14,95)
Auf dieser CD-ROM finden Sie die interessantesten erhältlichen Werbespiele.

Sonstige Software auf Diskette



Wohnungsplaner

Von Blumentöpfen und Fernsehsesseln

Das Einrichten einer neuen Wohnung kann schnell zur schweißtreibenden Angelegenheit werden, bis für alle Möbelstücke ein passender Ort gefunden wurde. Als Planungshilfe vor dem Einzug bietet Data Becker aus der Goldenen Serie den Wohnungsplaner an, eine Art Mini-CAD-Programm. Eine Bibliothek mit rund 450 Symbolen für die gängigsten Möbelstücke, dazu Zeichen-, Bemaßungs- und Druckfunktionen sollten die Angelegenheit eigentlich zum Kinderspiel werden lassen. Durch die reichlich umständliche Bedienung wird der Vorteil jedoch schnell wieder zunichtegemacht: Das Drehen der Möbelstücke, sicher eine der am häufigsten gebrauchten Funktionen, geschieht zwar in einem frei definierbaren Winkel, jedoch wird die Endposition nicht während der Drehung angezeigt. In Anbetracht des günstigen Preises von DM 29,80 und des Handbuchs, das immerhin die nötigen Tips zum einfachen Arbeiten mit dem Wohnungsplaner gleich mitliefert, ist die Software dennoch eine sinnvolle Alternative zu Zeichenblatt und Bleistift.

Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (02 11) 93 31 02

Auf Deutsch

Imprägnieren Sie Ihren Kollegen mit neuen Fremdwörtern



Im Systhema Verlag ist mit dem Fremdwörterlexikon „Auf Deutsch" von A. M. Textor eine weitere Umsetzung eines erfolgreichen Buchtitels erschienen. Das bereits 1958 erschienene Fremdwörterlexikon hat sich in aktualisierten Auflagen bis heute gehalten und wird jetzt auch in digitaler Form geliefert. Erklärungen zu rund 20.000 Fremdwörtern sind auf zwei HD-Disketten gespeichert, Bildmaterial gibt's keins. Die Beschreibungen lassen sich direkt in eine Textverarbeitung übernehmen, und die Suchfunktion arbeitet ausgesprochen flott. Das recht nützliche Nachschlagewerk kostet zudem nur DM 29,90.

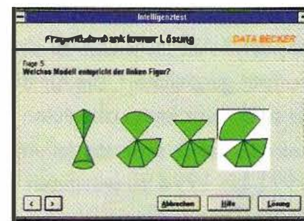
Info: Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, Tel. (0 89) 3 23 90 30



Intelligenztest

Für wie schlau halten Sie sich eigentlich?

Die Antwort auf die Frage nach Ihrem IQ weiß Data Beckers Intelligenztest, nachdem er Sie dreißig Minuten lang mit Fragen gelöchert hat. Wort- und Zahlenkombinationen, visuelle Tests und Fragen zur Allgemeinbildung sind typische Aufgaben, wie sie sich auch in Einstellungstests immer wieder finden. Eine abschließende Analyse gibt eine detaillierte Übersicht Ihrer Stärken und Schwächen, allerdings sollten Sie das Ergebnis nicht unbedingt überbewerten. Für DM 29,80 wird eine HD-Diskette und das in der Goldenen Serie von Data Becker übliche Handbuch geliefert.





Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (02 11) 93 31 02

ACHTUNG! Alle CDs wurden getestet auf einem DX2/66 VLB mit 16 MByte RAM, DOS 6.2, SmartDrive für CD-ROM-Caching, WfW 3.11, Spea Showtime Plus-Grafikkarte/MPEG-Player, Sound-Blaster 16 ASP-Soundkarte, Toshiba XM-5201 CD-ROM-Laufwerk

Fehlender Koprozessor?

? Mit Entsetzen mußte ich feststellen, daß in meinem nagelneuen PC offenbar kein Koprozessor für mathematische Berechnungen enthalten ist. Hat mich mein Händler über's Ohr gehauen und kann ich den Rechner umtauschen? (Friedrich Wein, Düsseldorf)

! Gerade preiswerte PCs werden heute oft mit einem Prozessor ohne FPU (floating point unit, numerischer Coprozessor) geliefert. Der 486SLC von Cyrix oder der 486SX von Intel sind typische Vertreter dieser Prozessorgeneration, die aus Kostengründen auf eine integrierte FPU verzichten. Wer seinen PC ausschließlich zum Spielen nutzt, kann auf die FPU aber ohnehin verzichten, da diese nur zur Berechnung von Fließkommazahlen eingesetzt wird. Aus Geschwindigkeitsgründen arbeiten Spiele grundsätzlich mit Integerwerten, auch wenn es sich um Flugsimulationen mit komplexen 3D-Grafiken handelt. Benötigt wird die FPU vor allem bei rechenintensiven Applikationen mit hoher Genauigkeit, zum Beispiel bei CAD-Software. Wenn Sie unbedingt auf einen Prozessor mit FPU bestehen, können Sie diesen meist nachrüsten. Ein Umtausch des Rechners ist dagegen nur dann möglich, wenn Ihnen der Händler einen Prozessor mit FPU zugesagt hat.

Zu wenig Speicher?

? Das neu erstandene Spiel NHL Hockey 95 bekomme ich nicht zum Laufen. Obwohl unter DOS über 610 KByte frei sind, erscheint die Fehlermeldung „Insufficient Memory Available".
(Stefan Will, Emmendingen)

! Hier scheinen sich die Programmierer wohl nicht klar genug ausgedrückt zu haben, welche Art von Speicher sie denn meinen. Konventioneller Speicher ist ja offenbar genug vorhanden, also dürfte es sich um XMS- oder EMS-Speicher handeln, der zu knapp ist. In der Dokumentation zu NHL Hockey ist der Speicherbedarf aufgeführt, die dafür nötigen Einstellungen werden in der Datei CONFIG.SYS vorgenommen. Die Einträge DEVICE=HIMEM.SYS und DEVICE=EMM386.EXE werden benötigt, damit DOS weiteren Speicher in den Bereichen HMA (High Memory Area) und UMB (Upper Memory Blocks) nutzen kann. Gleichzeitig stellt EMM386 XMS-Speicher (Extended Memory) bereit, und mit dem Aufruf DEVICE=EMM386.EXE RAM wird EMS (Expanded Memory) pauschal bereitgestellt. Wird anstatt RAM ein numerischer Wert angegeben, zum Beispiel 2048, so werden maximal 2 MByte EMS reserviert.

Probleme mit der AWE 32

? An einer SoundBlaster AWE 32 habe ich ein CD-ROM-Laufwerk von Panasonic angeschlossen, das ja mit den Matsushita-Laufwerken, die auch Creative Labs einsetzt, kompatibel sein soll. Der bei der AWE 32 mitgelieferte Treiber SBCD.SYS funktioniert jedoch nicht. (Thomas Calic, Berlin)

! Obwohl die Laufwerke bis auf minimale Details identisch sind, können die von Creative Labs mitgelieferten Treiber nicht für Panasonic-Laufwerke genutzt werden. Der Original-Treiber von Panasonic arbeitet dagegen problemlos. Den Treiber CDMKE.SYS erhalten Sie, sofern er nicht mit dem Laufwerk geliefert wurde, bei Ihrem Händler, in Mailboxen oder in CompuServe im CD-ROM-Forum.

Leserfragen



Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Ruckeln bei CDi?

? Ein PCI-Pentium mit Diamond-Grafikkarte kann zusammen mit der Real Magic Lite keine Farbtiefen von mehr als 16 Farben darstellen. Außerdem ruckeln CD-i Video CDs beim Abspielen, obwohl ein Mitsumi-Laufwerk mit vierfacher Übertragungsrate installiert ist. Normale Video-CDs arbeiten dagegen problemos.
(Werner Rühl, Odelzhausen)

! Schuld ist der Feature-Connector, der für seine technischen Probleme bekannt ist. Bei hohen Bildwiederholfrequenzen und Farbtiefen reicht die Bandbreite nicht aus, um die Grafikdaten korrekt zu übertragen. Abhilfe schafft meist nur der Weg über einen der im Lieferumfang von Windows enthaltenen Standard-VGA-Treiber. Gibt es dann immer noch Probleme bei der Darstellung, sind Grafikkarte und Real Magic tatsächlich nicht kompatibel. Das Abspielen von CD-i Video CDs ist aufgrund des nicht zu DOS kompatiblen Dateisystems immer problematisch. Gerade bei CD-ROM-Laufwerken von Mitsumi sollte bei Verwendung von Video CDs der DMA-Transfer aktiviert werden, denn die mit Software-Polling arbeitende Variante produziert auch auf schnellen PCs ruckelnde Videos. Dann sollte es eigentlich keine Probleme mehr geben. Wenn doch, kann eigentlich nur ein Hardwaredefekt der ausschlaggebende Grund sein.

Zwei Partitionen

? Ich habe mir eine neue AT-Bus-Festplatte mit 730 MByte sowie einen dazu passenden Enhanced-IDE-Controller gekauft, kann unter DOS aber trotzdem nicht mehr als 504 MByte nutzen. Ist spezielle Treibersoftware nötig?
(Rafal Solowiejko, St. Georgen)

! Es gibt mehrere Möglichkeiten, dieses Problem zu lösen. Wenn Ihr Rechner mit einem geeigneten BIOS ausgestattet ist, können Sie meist eine Option im Setup aktivieren, die zur Unterstützung größerer Platten führt. Fehlt Ihnen dieses BIOS, empfiehlt es sich am ehesten, die Festplatte in zwei Poritiitianen aufzuteilen, die jeweils kleiner als 500 MByte sind - diese Betriebsart unterstützen die meisten Enhanced-IDE-Platten. Alternativ können Sie in diesem Fall auch eine Treiber-Software benutzen, die bei den meisten Controllern gleich mitgeliefert wird.

Erste Hilfe direkt vom Hersteller

PC Games Hotline

Eine Auswahl von typischen Problemen rund um die Grafik- und Soundkarten von Spea präsentieren wir diesen Monat. Außerdem geben wir Tips, wo Sie am einfachsten neue Treiber für Ihre Grafikkarte bekommen.



Zwar unterhält Spea eine ExpertLine genannte Hotline, für erste Informationen sollten Sie dennoch auf die in der Mailbox angebotenen Hilfstexte zurückgreifen, die für viele in der Praxis vorkommende Probleme Lösungshilfen bieten. Andernfalls können Sie sich von Montag bis Donnerstag jeweils von 9 bis 12 sowie von 13 bis 16 Uhr und am Freitag von 9 bis 12 Uhr an die ExpertLine wenden. Kunden aus Deutschland und Österreich (mit entsprechend geänderter Vorwahl) wählen 0 81 51/26 62 40, in der Schweiz steht eine gebührenpflichtige Hotline unter 01 57/60 79 (3 Franken pro Minute) und eine Mailbox unter 0 73/26 42 07 zur Verfügung. Geplant ist, auch für Deutschland eine Hotline einzurichten, die unter einer gebührenpflichtigen 01 90er Rufnummer erreichbar ist.

V7-Logo beim Start von Windows

Die Treiber-Software der Spea-Grafikkarten blendet beim Starten von Windows ein V7-Logo ein. Zwar dokumentiert diese Anzeige die korrekte Installation des Treibers und hat damit durchaus eine Existenzberechtigung, doch mancher Anwender mag sich davon gestört fühlen. Um die Darstellung des Logos zu verhindern, fügen Sie in diesem Fall im Block [car1k.drv] in der Datei SYSTEM.INI die Zeile logooff=1 ein.

Höhere Bildwiederholfrequenzen unter DOS

Nicht nur unter Windows, auch unter DOS können die Bildwiederholfrequenzen für die Grafikkarten Mirage, Mercury oder Vega geändert werden. Die nötige Software dafür findet sich in der Spea-Mailbox: V7HFREQ.COM für Mirage/Mercury-Karten und CLMODE.EXE für die Vega-Karte. Lesen Sie unbedingt die Hilfsdateien zu den jeweiligen Programmen, um Schäden am Monitor durch zu hohe Frequenzen zu vermeiden.

Hardware-Konflikte mit Modem- oder Soundkarten

Funktioniert nach Einbau der Grafikkarte die Soundkarte oder das Modem nicht mehr, liegt meist eine Überschneidung von I/O-Adressen vor. Zunächst versuchen Sie, über das BIOS-Setup des Rechners einen eventuell vorhandenen COM-Port 4 zu deaktivieren (COM4=Disabled) oder diesem eine andere Adresse zuzuweisen. In der Datei CONFIG.SYS müssen je nach installiertem Speichermanager die Einträge HIMEM.SYS, QEMM386.SYS oder 386MAX.SYS an erster Stelle stehen, weiterhin sollten zunächst keine Speicherbereiche über den Befehl INCLUDE verwendet werden. Über EXCLUDE müssen dagegen die Speicherbereiche reserviert werden, die von der Grafikkarte benötigt werden: Für Mirage P-64-Karten ist das der Bereich C000-CFFF, bei anderen Karten genügt schon C000-C7FF. Sicherheitshalber sollte der Speichermanager EMM386 aus der DOS-Version 6.22 ohne die Option HIGHSCAN betrieben werden. Die folgenden Adreßbereiche werden in der Regel von Grafikkarten belegt: 3B0 bis 3DF für einen Standard-VGA-Controller und zusätzlich 2E8 bis 2EA bei einem Beschleuniger des Herstellers S3. Der RAM-Bereich der Videokarte liegt bei A000 bis BFFF, der ROM-Bereich bei C000 bis C7FF bzw. CFFF bei P-64-Karten.

Christian Späthe ■

Spea Online

Die Spea-Mailbox ist rund um die Uhr unter der Sammel-Rufnummer (0 81 51) 26 62 41 mit 9.600 bis 19.200 bps und unter der Rufnummer (0 81 51) 1 29 21 bis 28.800 bps erreichbar. Ein ISDN-Anschluß für noch höhere Übertragungsraten steht unter (0 81 51) 7 80 01 zur Verfügung. Neben aktuellen Treibern bietet die Mailbox zahlreiche Hilfstexte, die im Bereich „Workshop" abrufbar sind. Darüber hinaus gibt es in CompuServe ein eigenes Forum, und für die nächsten Wochen ist ein Internet-Anschluß geplant.

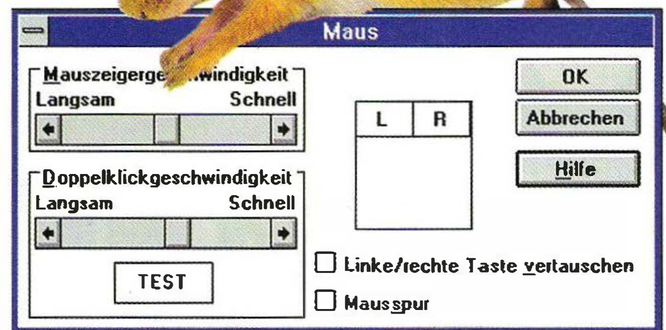
Schließlich finden Sie auch in folgenden Mailboxen jeweils aktuelle Spea-Treiber und -Utilities:

Aachen	Vobis Computer	(0 24 05) 9 40 47 / 1 80 67
Berlin	Arco	(0 30) 3 26 50 51
Dortmund	TechnoByte	(0 23 01) 48 54
Olching	Merisel	(0 81 42) 29 14 42 / 4 41
Kiel	Systempartner	(04 31) 5 79 34 83
Minden	ITB GmbH	(05 71) 9 56 17 19
Frankfurt	KR Elektronik	(0 69) 67 19 57
Finsterwalde	RCS GmbH	(0 35 31) 3 08 23
Österreich	Merisel	(00 43) 1-616 97 97-96/-95
Schweiz	Walter Elektronik	(00 41) 73-264 207

Rund um die Maus

Der kleine Nager

Sowohl unter DOS als auch unter Windows kann ein schlecht konfigurierter Maustreiber zur Plage werden. Wie's richtig gemacht wird, erfahren Sie hier.



Die Standardvariante unter Windows bietet nur die nötigsten Funktionen zur Konfiguration der Maus.

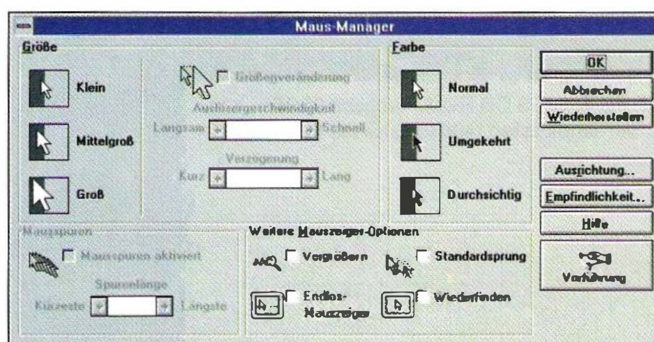
Um unter DOS mit der Maus zu arbeiten, muß zunächst ein Maustreiber geladen werden. Dazu wird entweder die Datei MOUSE.EXE in der Datei AUTOEXEC.BAT oder - falls die Datei MOUSE.SYS vorhanden ist - diese über die CONFIG.SYS installiert. Außerdem können Sie den Maustreiber natürlich auch nachträglich durch Aufruf des Programms laden. Ein unter DOS installierter Maustreiber ist allerdings von dem unter Windows installierten Treiber vollkommen unabhängig: Für Windows wird ein Treiber mit der Bezeichnung MOUSE.DRV benötigt, der erst beim Start von Windows geladen wird.



Die linke Maustaste ist bei Rechtshändern die primäre Taste, sie kann aber auch getauscht werden. Die Ausrichtung der Maus oder des Trackballs ist besonders bei Verwendung von tragbaren Rechnern nötig.

Im Lieferumfang von DOS ist übrigens nicht unbedingt auch ein Maustreiber enthalten. Mit den im folgenden beschriebenen Parametern können Sie den Microsoft-Maustreiber unter DOS bändigen, Treiber von anderen Herstellern haben meist recht ähnliche Optionen anzubieten. Unter Windows geschieht die Anpassung in der neuesten Treiber-Version über ein komfortables Utility, das noch weitere Optionen, wie einen größeren Mauszeiger, zuläßt.

Interessant ist die Möglichkeit, den von Microsoft stammenden Maustreiber in der aktuellen Version 9.0 mit einer Reihe von Parametern zu konfigurieren, die optional auch in der Datei MOUSE.INI gespeichert werden können. Dort finden sich auch vier vordefinierte Beschleunigungsprofile, die festlegen, ab welcher Mausgeschwindigkeit eine Beschleunigung einsetzt.



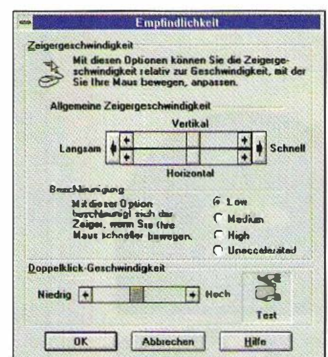
Farbe und Form des Zeigers sind in der aktuellen Version 9.0 des Microsoft-Maustreibers unter Windows einstellbar.

Im Detail

Um die Maus zwischenzeitlich einmal abzuschalten, wird MOUSE.EXE mit dem Parameter OFF aufgerufen, dementsprechend kann mit ON die Maus wieder eingeschaltet werden. Für die verschiedenen Maustypen bzw. deren Anschlußmöglichkeit ist eine Reihe von Parametern vorgesehen: Eine Busmaus wird über /B definiert und eine PS/2-Maus mit /Z. Mit /Cn kann schließlich der COM-Port einer seriellen Maus bestimmt werden.

Eine automatische Suche nach einer angeschlossenen Maus geschieht über /F, während mit /Q der Maustreiber ohne weitere Textausgaben installiert wird. Soll verhindert werden, daß der Treiber in den unteren Speicherbereich geladen wird, wird die Option /E eingesetzt.

Eine Beschleunigung der Zeigergeschwindigkeit kann für die X- und Y-Achse getrennt definiert werden und wird mit einem Wert von 5 bis 100 in 5er-Schritten eingestellt. Die Parameter hierfür lauten /Hn für die horizontale und /Vn für die vertikale Zeigergeschwindigkeit. Natürlich kann auch für beide Achsen gemeinsam die Geschwindigkeit festgelegt werden, zuständig dafür ist der Parameter /Sn. Beschleunigungsprofile sind bereits in der Datei MOUSE.INI definiert und werden mit /Pn aufgerufen. Eine Auswahl der primären und sekundären Maustaste, damit ist die standardmäßig zum Klicken benutzte linke Taste und die optionale rechte Taste gemeint, geschieht über /KPnSm. Dabei steht P steht für primär, S für sekundär und n bzw. m für einen Wert von 1 bis maximal 4, entsprechend der Anzahl der Maustasten.

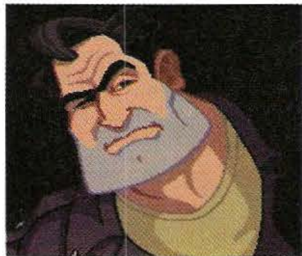


Die Empfindlichkeit für die X- und Y-Achse kann optional getrennt eingestellt werden.

Christian Späthe ■

COMING UP!

VOLLGAS



Ein Spiel, auf das sich die Adventure-Spieler in der Redaktion schon jetzt freuen, wird definitiv in der nächsten Ausgabe vorgestellt. Ob Vollgas die von Day of the Tentacle vorgelegte Wertung in Höhe von 92% schlagen kann? Falls ja, stellt Vollgas das am höchsten bewertete Adventure aller Zeiten dar und wird zur neuen Meßlatte in seinem Genre. Bis dahin wird bei LucasArts aber noch mit Feuereifer gewerkelt und getippt. Vor allem auf die Qualität der deutschen Übersetzung dürfen wir gespannt sein, und darauf, welcher deutsche Bariton wohl Bens Stimme übernehmen wird.

LOST EDEN



Im Rendern ist Cryo nicht zu schlagen: Zusammen mit der Firma Mindscape hat die französische Softwarefirma zuletzt den „interaktiven Fantasy-Film" Dragon Lore programmiert, das allerdings nur mittelmäßigen Spielspaß bot. Jetzt wurde mit Virgin zusammen weiter gerendert, und es entstand Lost Eden. Obwohl Lost Eden in dieselbe Spielsparte einzuordnen ist, verspricht es mehr Motivation und Spielspaß als das Vorprojekt. Ob ein ähnlicher Knüller wie Creature Shock dabei herauskommt oder uns ein weiteres Dragon Lore erwartet, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

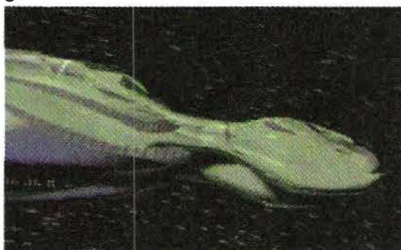
BIING



„Biing ist unglaublich witzig, extrem unterhaltsam und grafisch brillant", urteilt unser Schwestermagazin Amiga Games in einer der letzten Ausgaben. Wie wir dieser Tage anhand der Preview-Version sehen konnten, könnte diese Wertung auch für den PC gelten. Die Wirtschaftssimulation mit einer gehörigen Portion Erotik, Satire und schwarzem Humor macht Sie zum Leiter eines verrückten Krankenhauses, in dem die Schwestern keine Höschen tragen und die Ärzte selber krank genug sind. Wenn man bei Magic Bytes bis zum nächsten Redaktionsschluß fertig wird, stellen wir die Lachpille auf den Prüfstand.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Nicht von Interplay (Star Trek 25th Anniversary und Judgment Rites), sondern von MicroProse kommt das Spiel zur „neuen" Enterprise-Serie. Nachdem die Lizenzrechte für Kirk & Co. an den amerikanischen Hersteller gingen, konnten sich die Briten die Abenteuer von Cpt. Picard und seiner Crew sichern. „A Final Unity", so der Untertitel des ungewöhnlichen Adventures, soll viel Spieltiefe und noch mehr Abwechslung beinhalten. In der nächsten Ausgabe erfahren Sie, welche der beiden Firmen ihre Hausaufgaben besser erledigt hat.





Die nächste PC Games erscheint am 10. Mai im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt, Harald Wagner

Redaktion Tips und Tricks:
Neil Harris, Quay Graphics Ltd., Dorset, U. K.

Layout:
Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Betina Kaim, Hans Strobel, Simon Schmid, Gisela Tröger

Freie Mitarbeiter:
Markus Krichel, Petra Maueröder, Thomas Brenner, Lars Geiger

Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigeakontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47 • 47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 0203 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 01 71 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 9 68 32
Fax 09 11 - 6 426334
verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk: Astat Media GmbH

Titel PC Games: © Spectrum Holobyte

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,-; mit CD-ROM DM 99,-; PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

